

超级

漫画素描技法

头身比篇

(日) 林晃 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

GRAPHIC-SHA

超级 漫画素描技法 头身比篇

(日) 林晃 / 编著
李景岩 / 译





“素描，要在一开始的时候就做好决定。” (森田)

要把什么东西画成什么样子呢？
虽然在绘画中常有很多需要去探索的问题，
但归根究底
就是要自己决定。
“把这个东西画成这个样子。”
无论是头身比例的考虑还是绘画构图的平衡
都是由此而生。

而绘画中的素描草图，
就是从最初决定的基点
到最后完成作品必须要走的一条路。



目录

第1章 从头身素描的绘画现场开始

漫画的原点是头身的变形	5
Q版人物用可爱头身	6
成熟人物用酷酷头身	8
从绘画现场开始	9
描绘身着体操服的人物…2头身	12
描绘身着短裙的人物…2.5头身	12
描绘健壮的人物…2.5头身	16
描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身	20
描绘身着水手服的人物…4头身	22
5头身习作素描	24
描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身	26
描绘执剑人物…5头身	27
描绘跑动中的人物…6头身	30
尝试将6头身改为2.5头身	34
何谓头身与绘画	36
提高绘画技巧的三个重点	38

第2章 头身素描绘画的基础

头身和比例	47
成熟人物类型 8.5~5头身	48
Q版人物类型 4~2头身	48
Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础	54
何谓Q版人物的头身	60
面部的描画方法…草图和变形	61
全身的描画方法…草图和变形	64
衣服的描画方法	66
达芬奇比例	78
仰视和俯视的头身素描绘画	90
仰视的构图	92
俯视的构图	92
仰视和俯视的面部	93
仰视和俯视的绘画实践	94

第3章 在漫画中发挥作用

的变形表现

描画人物动作的三个要素	111
基本动作的描绘方法	112
运动造型的漫画变形表现	114
五个基本造型的变形表现	120
跑动的五个造型	120
跳跃的五个造型	121
落地的五个造型	123
小动作的变形表现	124
感情的变形表现	126
面部阴影所体现出的夸张表现	132
表现阴影是体现立体感的基础	146
通过面部阴影来强调表情	146

第4章 人物设计与色彩设计

人物设计就是塑造人物	151
尝试设计出一个家庭吧	152
人物设定和造型设计	152
变化到Q版人物的安排	156
森田和明的成熟人物绘画实践	160
尝试着色	162
封面图的着色方法	169
潮田弘子的彩色铅笔绘画实践	171
特殊人物塑造实例…兽女	175

第1章

从头身素描的 绘画现场开始



通过对人物的头身比例构成进行划分，就可以表现出与各种作品中或者舞台中相呼应的人物。

表现不同头身比人物的基础就在于漫画素描。

在本章，我们就来学习漫画素描中所涉及到的人物头身划分方法。

活跃在第一线的人物形象设计大师、动画导演森田和明先生将在本章登场。

漫画的原点是头身的变形

~头身比例变化就是人物的变形~

下面列举了几个在现实生活中不可能存在的事物、人物动作和场景。快乐的漫画空间的全部内容就存在于头身概念的变形表现中。

由头身变化引发的Q版人物化



不同头身人物的联袂出演



现实世界中的变形表现



虚构世界中的变形表现

各种变形表现的方法



面部的变形表现 (嘴的变形+巨大化)



手的变形表现 (巨大化)



拟人化变形表现



动作的变形表现



幻想与神话世界中的变形表现

Q版人物用可爱头身

Q版人物的比例其特征就是因面部（头部）比例很大而显得幼小、可爱。

2头身

经常用于吉祥物人物和插图。



3头身

容易表现动作，从插图、图释到漫画，广泛地运用在各种题材作品中。



4头身

经常被用于儿童漫画中的人物，也适合表现中、小学生。

成熟人物用酷酷头身

成熟人物的头和身体的对比和比例采用了实际或理想化人物的比例。这种比例经常被用于漫画和动画主角。



儿童漫画、少年漫画风格的设计



5头身

角色应用范围最大，经常运用在漫画中，很容易描绘的头身。但注意的是，即使描绘的是大人也会变得有些孩子气。



插图，漫画中的万能角色安排



插图，吉祥风格人物的角色安排



6头身

适用15~18岁所有的年轻人物。



7头身

适用于意识到自己“稍稍有些成为大人”的人物。17~20岁半的年轻人感觉。





8头身的人物 因为身体很大 很合适通过整幅画面表现强烈的动作感 在漫画中 需要画整个身体需要很多的空白 所以在设计时将面部画得大起来 以



尽管是8头身人物的面部比例画面 但使用6~7头身比例塑造人物 就可以看清楚表情了。

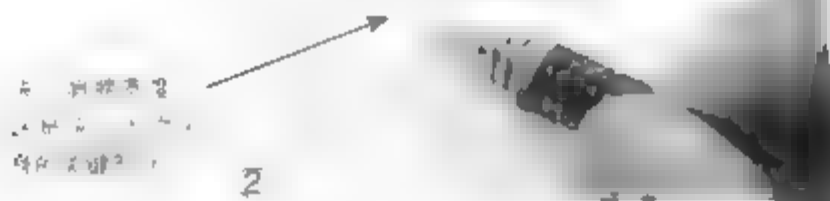
我们来看一下描绘Q版人物以及其他各种头身比例人物的过程吧。绘画的顺序基本都是一样的。

描绘身着体操服的人物…2头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）



①
描绘颈部时画个圆，定出颈部位置，
基础和开始



2
画出全身轮廓，
面部轮廓，
身体轮廓，
头发轮廓

1.画出脸部的圆框与十字，决定肩膀宽度。

2.画出全身的轮廓，描绘出面部的细节轮廓。

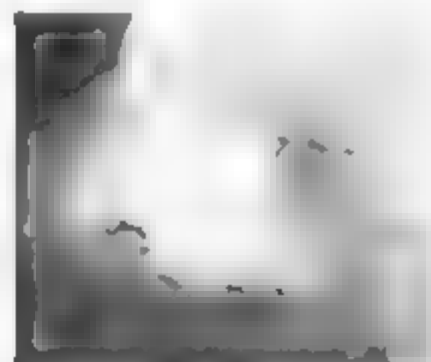
3.描粗线条并进行线条的调整。

3-1 调整身体的主体部分

3-2 调整面部的主体部分

3-3 对整体进行细致调整

3-4…调整和完成脸部和细节部分



开始就决定好人物感觉再开始描画（决定后再描画）。

2.全身和脸部轮廓



①
描绘全身的轮廓，用细线将人物感觉表现出来



2



头发的轮廓。



调整头部形状的

③

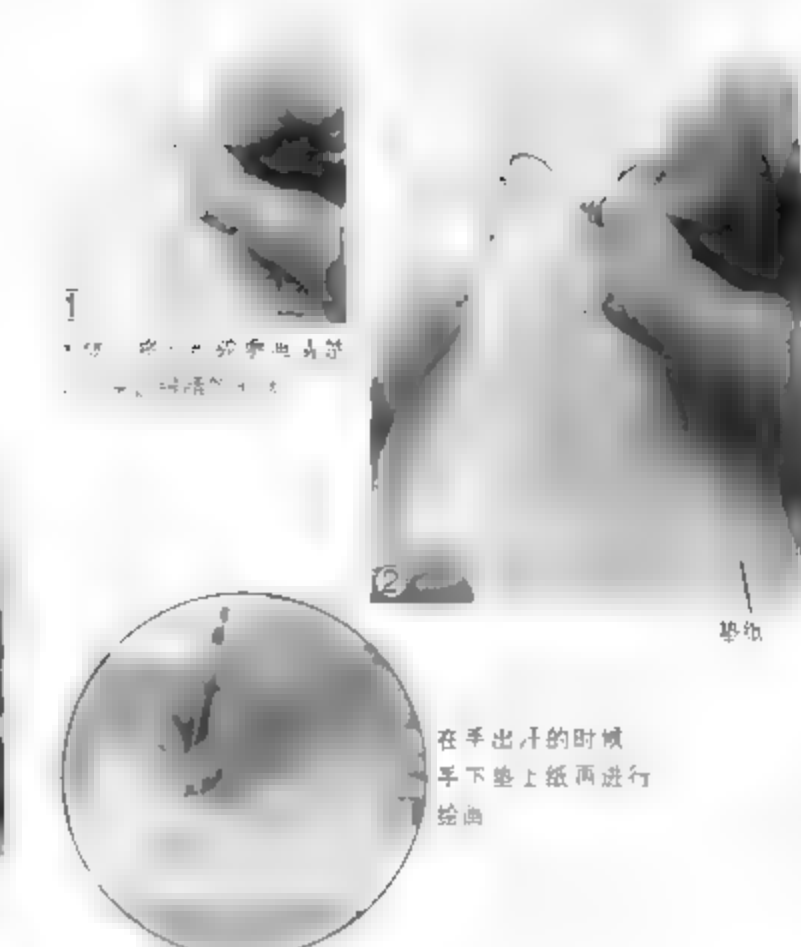
调整面部和头发的轮廓，把表情和头发外轮廓线的
感觉表现出来

3.描粗并进行线条的调整

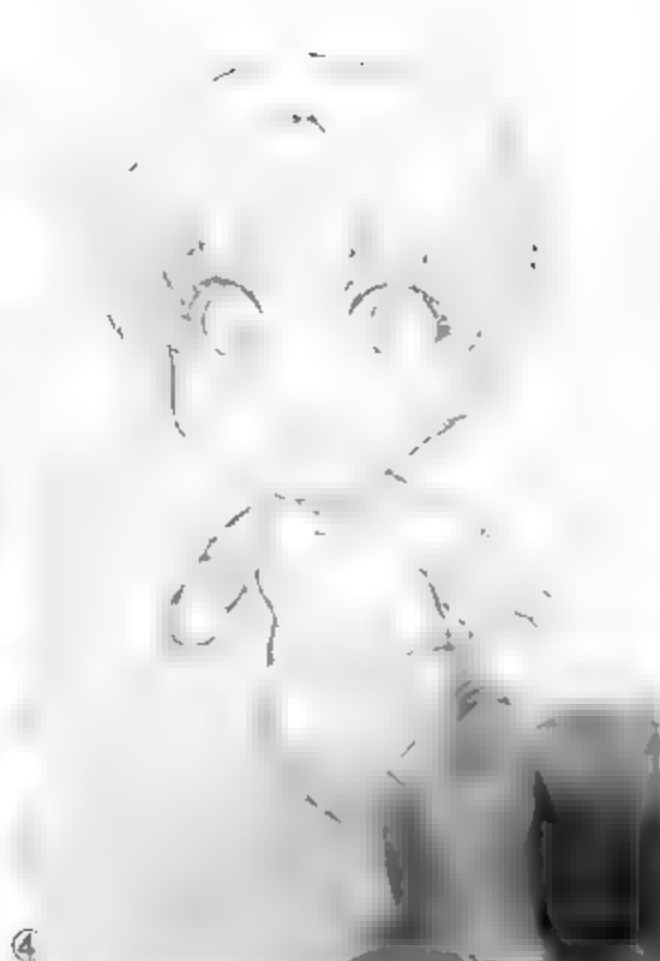
3-1…身体



3-2…脸部

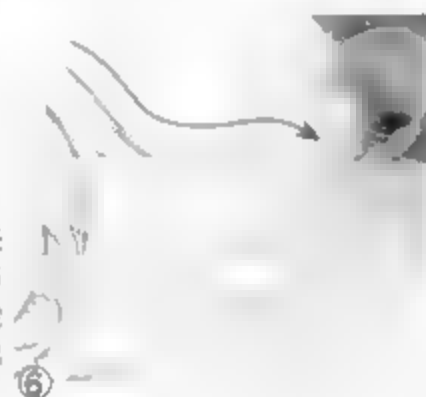


3-3…调整整体的轮廓线

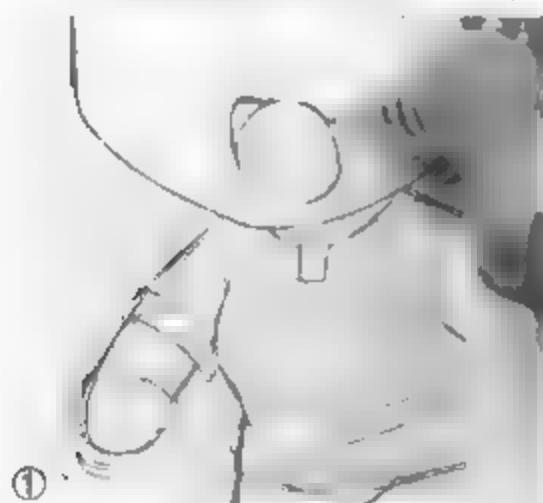


⑤
头部和身体整体的轮廓线都调整好的话
就可以开始上色了。

因为马尾辫要用长而平滑的曲线，所以一定要有一种完成作品时的紧张感来细致地进行调整。



3-4…调整完成细节部分和脸部



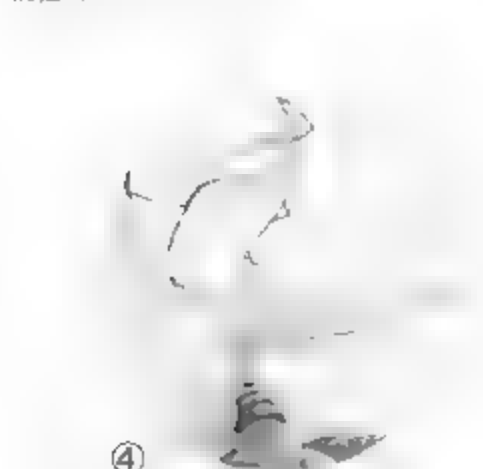
①
因为转角的平滑度会使表情有极大的变化，所以嘴部的轮廓线一定要细致而较重的描画。



②
用斜线表现马眼球的瞳孔，以及一部分的斜线。



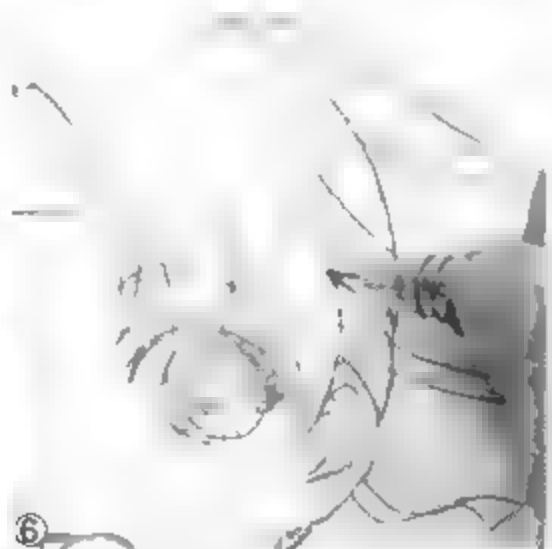
③
用斜线表现出黑眼球中颜色的深浅。



④
将脚下的阴影部分涂深。



⑤
两颊上的小点点就是最后的步骤了。



⑥
注意整体画面的平衡，线条要有强弱对比。



完成！将轮廓线描绘好之后进行3~4次描粗的同时，完成线条的调整。要注意立体感很强的身体曲面，用曲线细致地反复描绘。

试着画上短裙



描画短裙的例子。挡上透明纸进行绘画。虽然是2头身，但也是完全按照身体素描进行描绘的，所以即使换上其他衣服也会相当的合身。



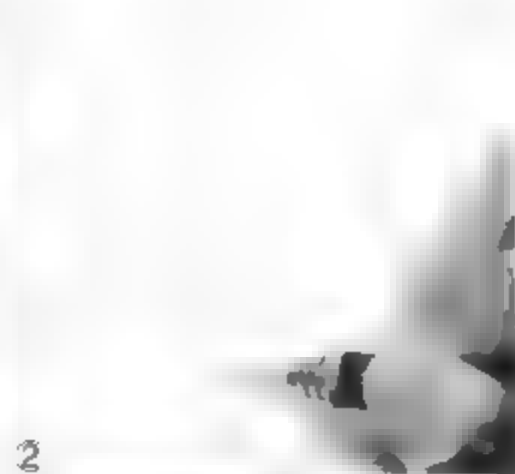
完成！合成版！

描绘身着短裙的人物…2.5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）



1 画好圆框十字和颈部



2 画好肩宽和上半身



3 画好下半身和裙子

2.全身和脸部的轮廓

3.描粗并进行线条的调整



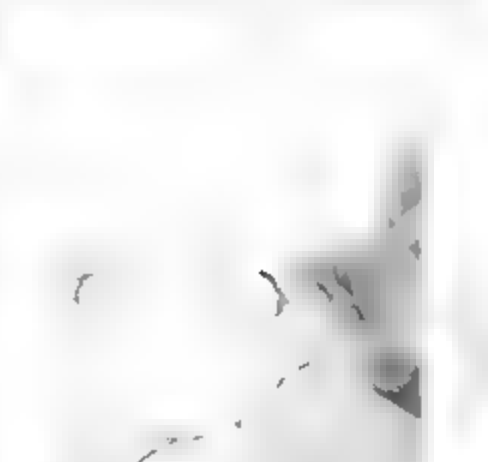
3头身的人物 头和躯干部分基本上是 一样的长度 2.5头身的情况 躯干要略微画短 所以要将腿下部分画得比大腿短 此 时大腿的位置也决定着人物是否可爱 所以确定腿的位置是一个关键



1 完成了全身的轮廓线以后 进行脸部的勾画 把身体的轮廓线清晰的勾画出来



2 把身体的轮廓线清晰的勾画出来

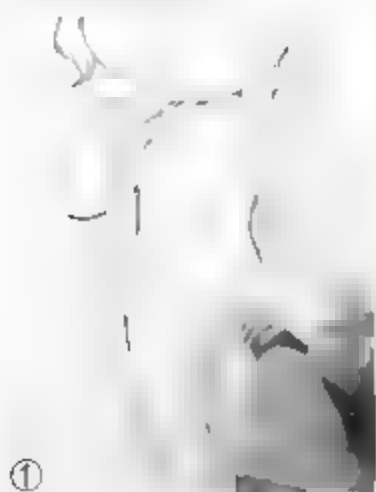


3 完成身体勾画之后 对脸部 头发 衣服等进行细致的勾画



4 完成人物全身勾画

衣服的描画

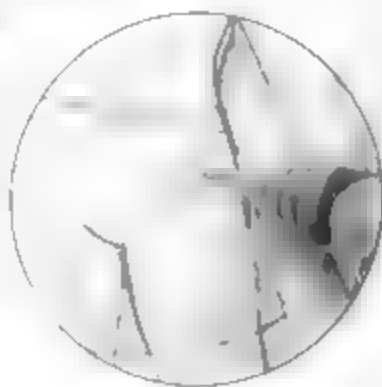


① 完成身体部分的绘画后进行衣服的描绘。如果描画出内裤并将腰部轮廓清晰地画出来的话，那么整体的平衡就很容易掌握了。



② 画出腰带位置的线条。描绘衣服时掌握平衡的要点，就是腰带位置的线条。

短款的皮带和短裙
都是以腰带位置的线
为基准



③ 短款的皮带和短裙，以腰带位置的线为基准。长款的裙子，以大腿位置的线为基准。

眼睛的描画



① 眼睛的描画

马尾辫的描画



① 全身身体完成，再进行勾画。首先用细线勾画外轮廓线。



②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

⑲

⑳

㉑

㉒

㉓

㉔

㉕

㉖

㉗

㉘

㉙

㉚

㉛

㉜

㉝

㉞

㉟

㊱

㊲

㊳

㊴

㊵

㊶

㊷

㊸

㊹

㊺

㊻

㊼

㊽

㊾

㊿

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

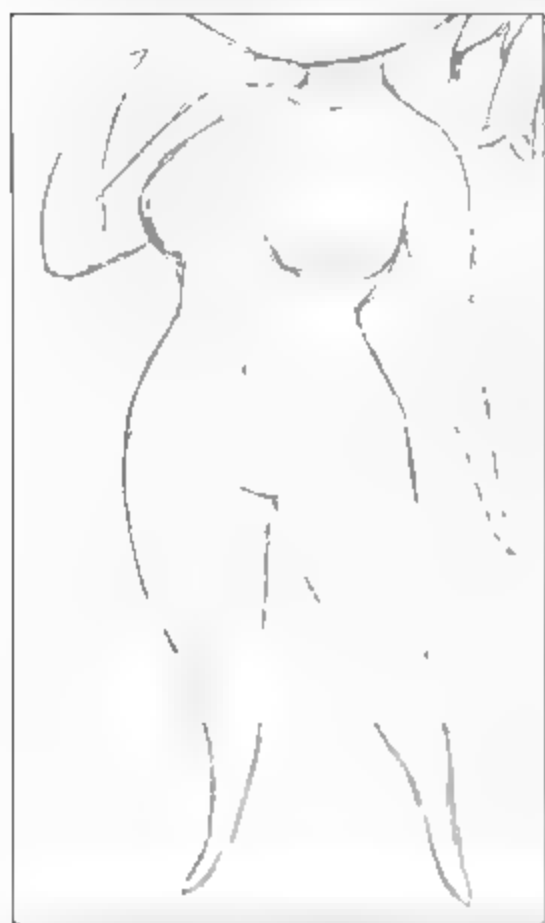
2

完成



约2.5大身的人物
完成

保持脸部不变而进行身体变化的效果...

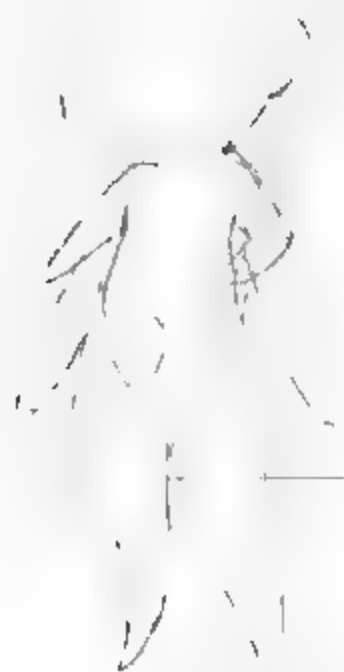


强调人物身体线条感，脸部保持Q版。

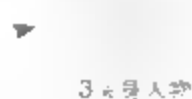


虽然是同一个Q版人物，但是变动脸部以下的部分就能够有很多的变化表现。

习作，试在同一个脸部人物上改变不同头身，不同姿势，不同服装粗细，只改变长度也能表现出印象完全不同的人物。



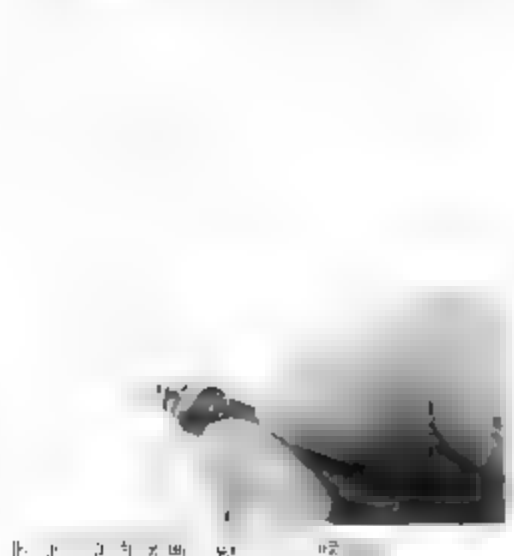
2. 身人物



3. 身人物

描绘健壮的人物...2.5头身

1. 圆框十字和颈部 (肩宽)

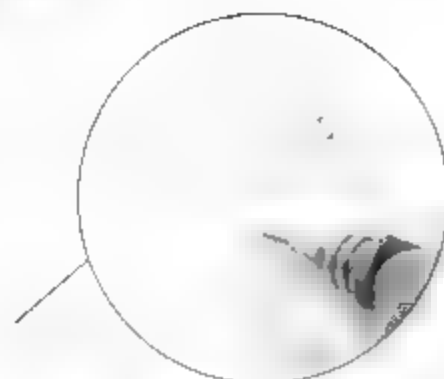


初步的构图和比例

2. 全身和脸部轮廓



1. 画出颈部肌肉隆起的线条。



2. 注意肩关节圆形的感觉，勾画出肩膀连接的部分。



手部和脚部由肌肉的方块线条组成

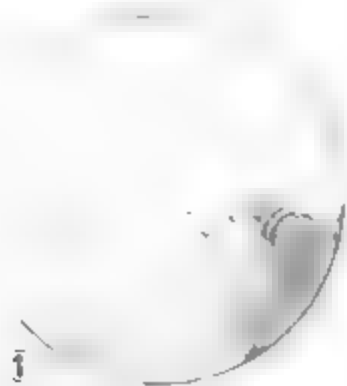


3

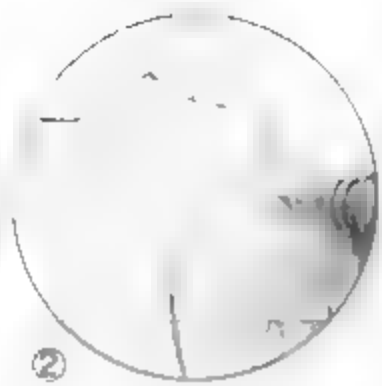


4

3. 描粗并进行线条的调整

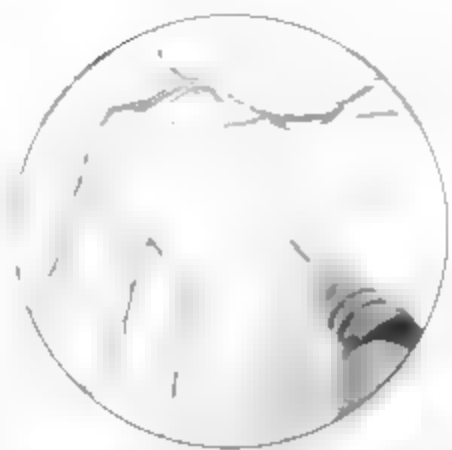


1. 决定了眼睛的细致轮廓后，勾画眉毛。

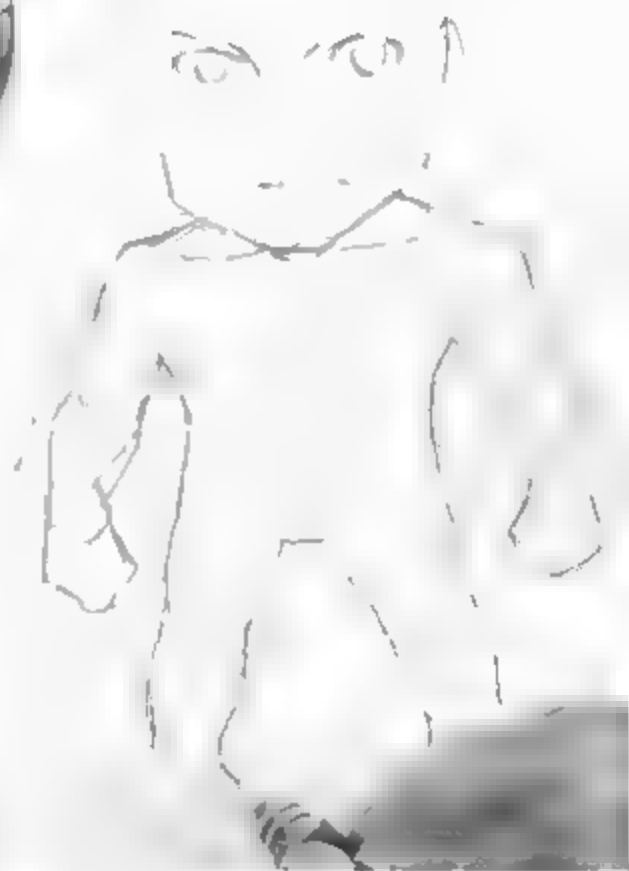


2. 反复描画出外轮廓线。

由肌肉组成的人体呈现方块状，这是健壮人物身体轮廓的特征。



3. 在不想过于强调胸部的肌肉，想让图片单纯一点的情况下，可以主要用线条来表现。



4. 调整整体的外轮廓线

描画头发和细致部分



决定好发旋的位置后再进行描画。



沿着头部轮廓描画头发



颈部和脚踝部分都是从上到下
进行绘画

最后调整

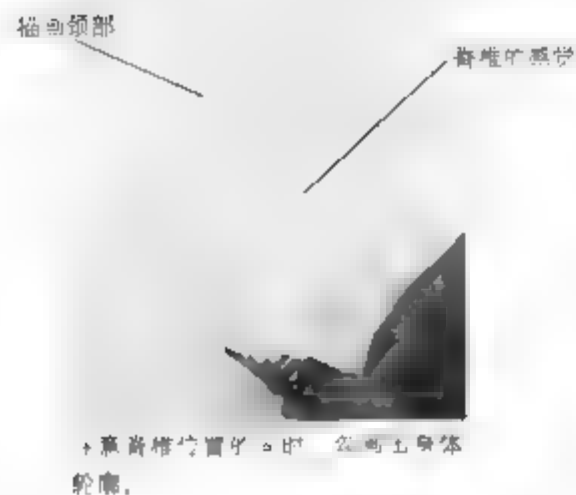


将脸部描画清楚后进行最后
收尾并完成。

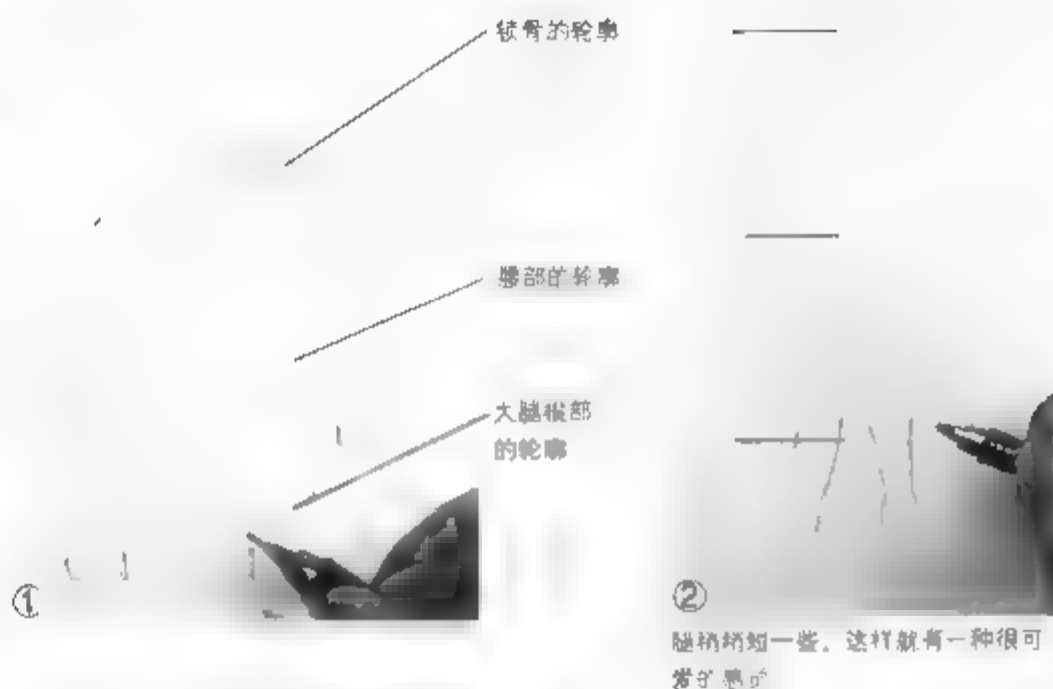


描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身

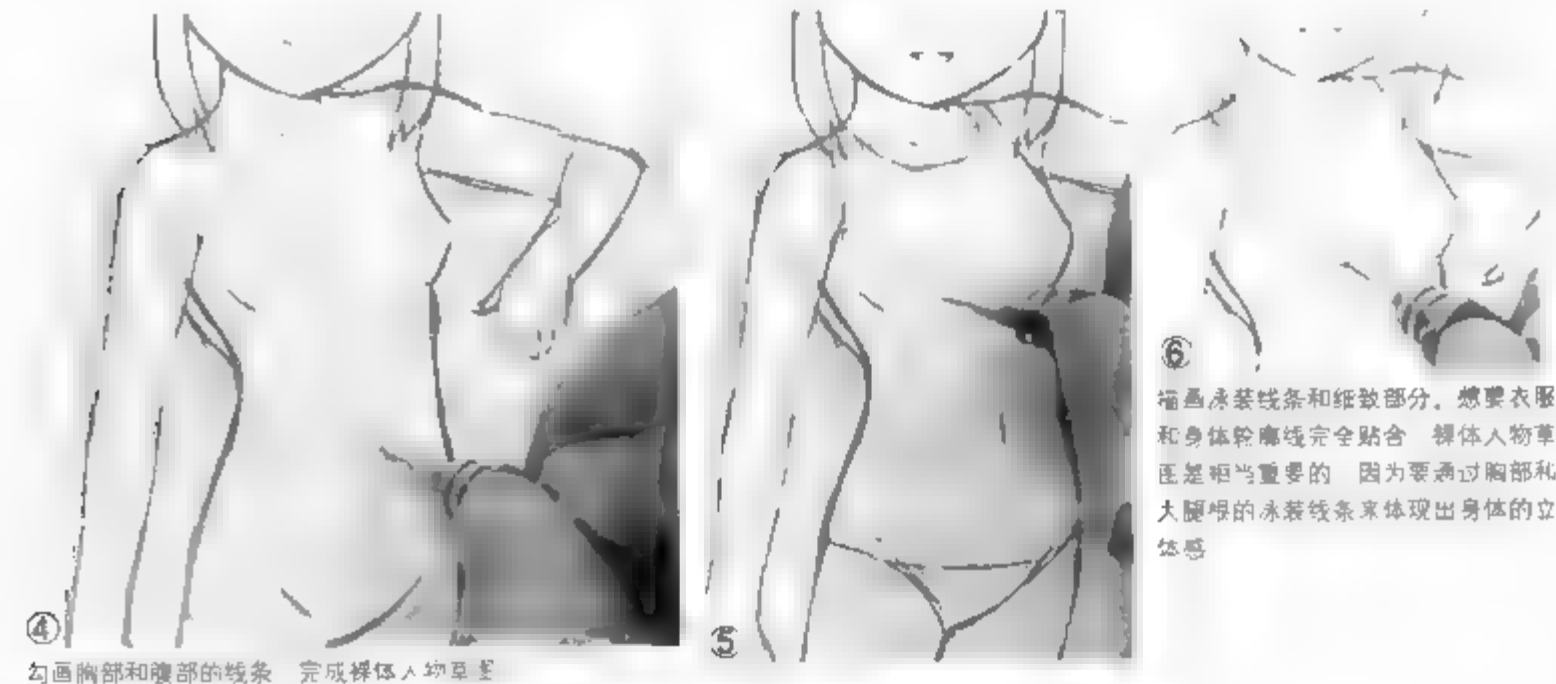
1 圆框十字和颈部（肩宽）

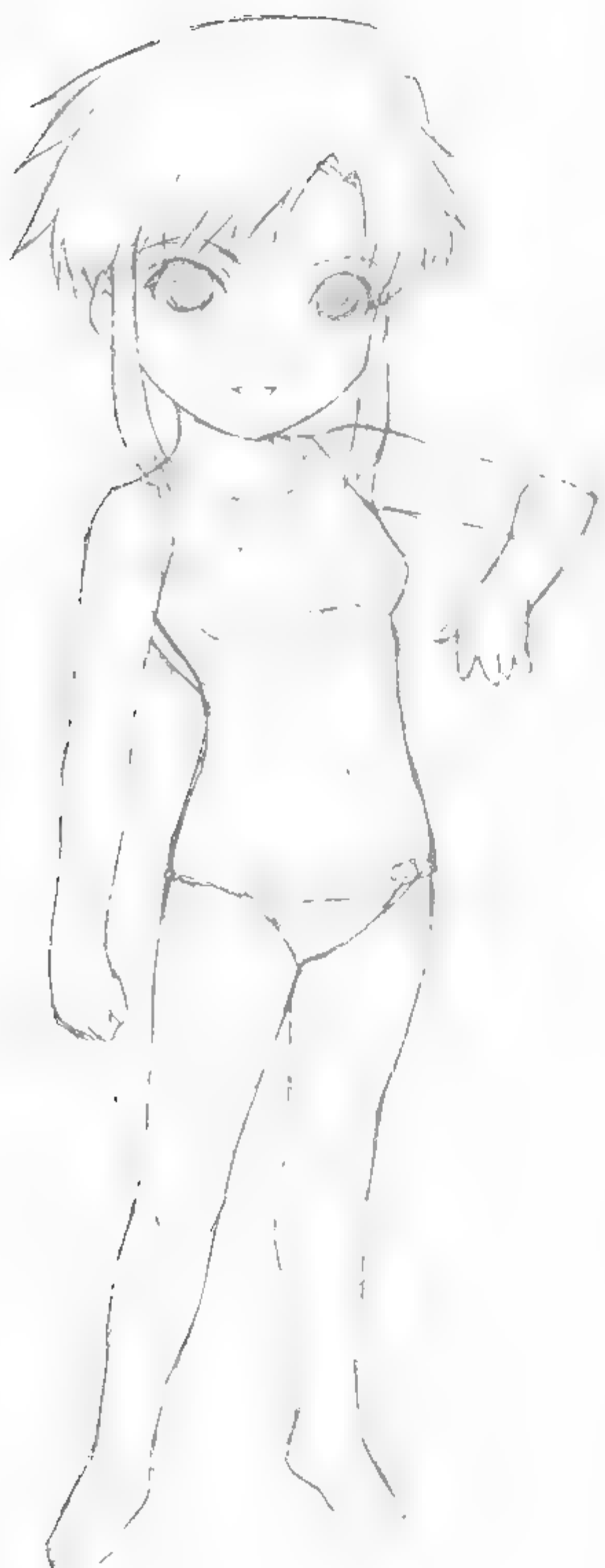


2 全身的轮廓




3 面部细致轮廓~调整线条






描绘身着水手服的人物…4头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）




①

画一个圆框十字，并参照照片中的比例，画出颈部和肩宽。检查一下腰部和腿部位置是很有有效的。



②

参照照片中的比例，画出颈部和肩宽。




③

参照照片中的比例，画出颈部和肩宽。


4头身人物腿部的基
本位置。从轮廓上
来看，可以看出
躯干部分稍稍画
得长了一些。
腿部如果在这个
位置以下的话，
就会有身长腿短
的感觉。在这个
位置以上的话，
就会显得腿长。

2.全身和面部的轮廓…调整线条




①

参照照片中的比例，画出颈部和肩宽。检查一下腰部和腿部位置是很有有效的。



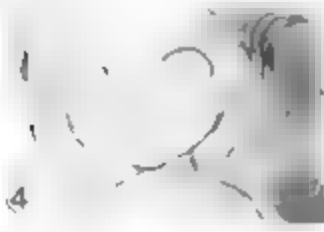
②

棒状的轮廓在这个阶段也进行形状的调整。



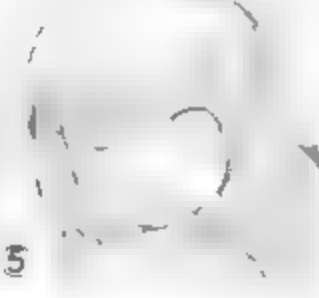
③

画出眼睛、鼻子和嘴巴。



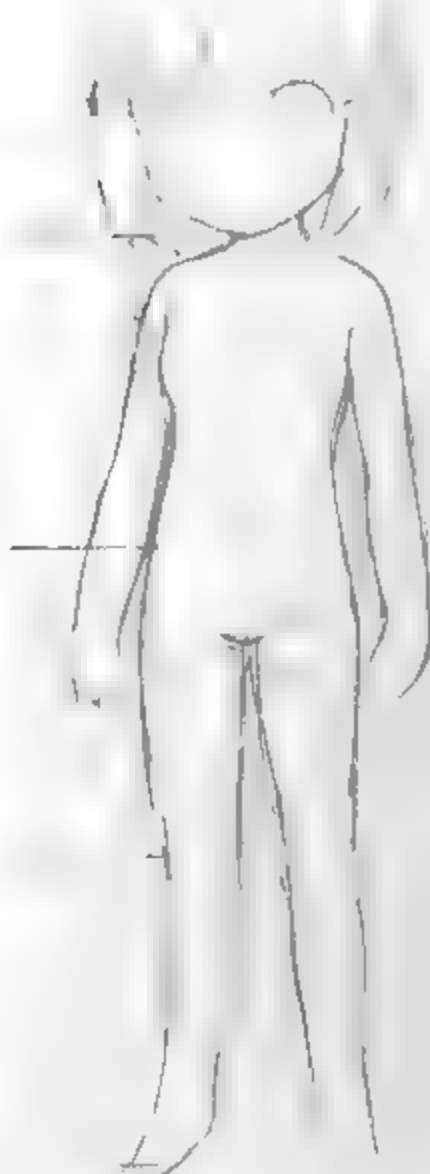
④

画出眼睛、鼻子和嘴巴。



⑤

画出眼睛、鼻子和嘴巴。



⑥

全身轮廓线条基本完成。在画衣服之前，把这个状态的人物身体描绘好，是画衣服画好的前提条件。

3. 描绘衣服



前衣襟部分画
在身体中、线
的轮廓线上

身体的中、线
的轮廓线

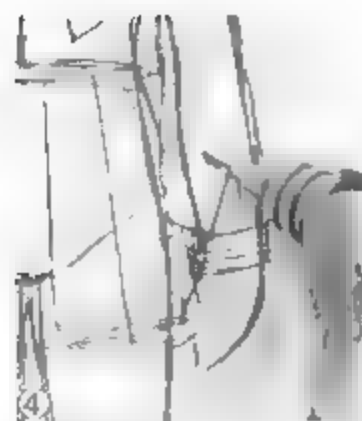


勾画出袖子 画出衣服的细致轮廓。如果把水手服之类的衣服腰带位置画低的话 人物就会有成熟感了。

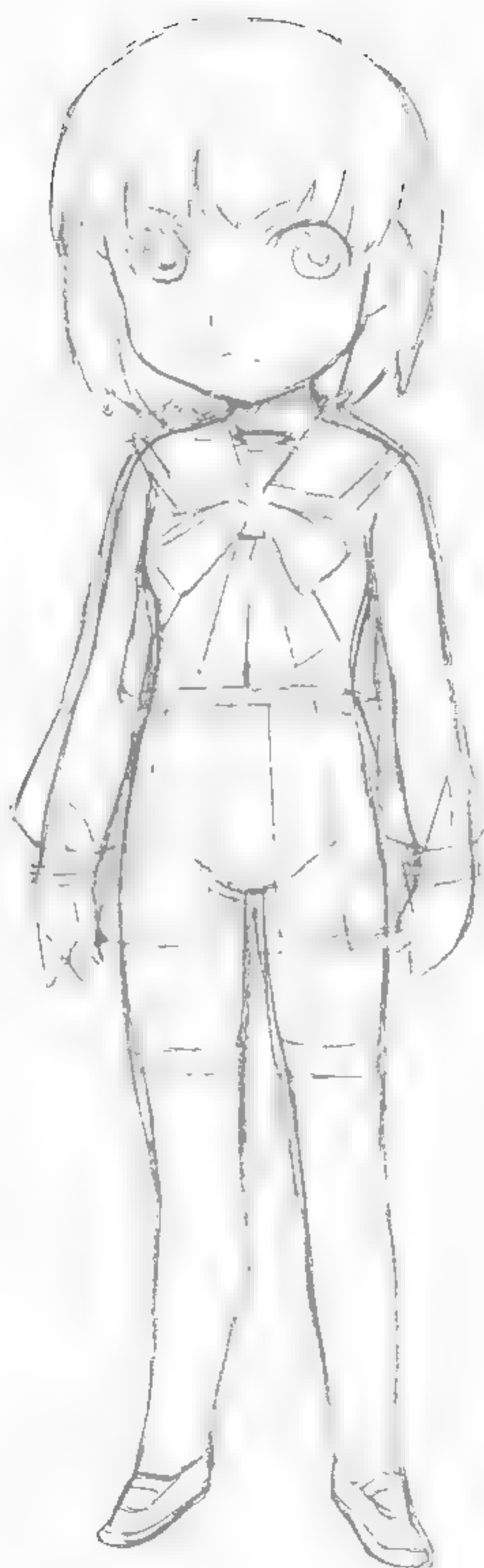


画出领巾 上半身衣服的描述基本上就完成了。因为衣服是画在身体外面的 所以沿着身体外轮廓线描线的时候 让衣服稍稍的离开身体一些。

画出领巾 画出领巾

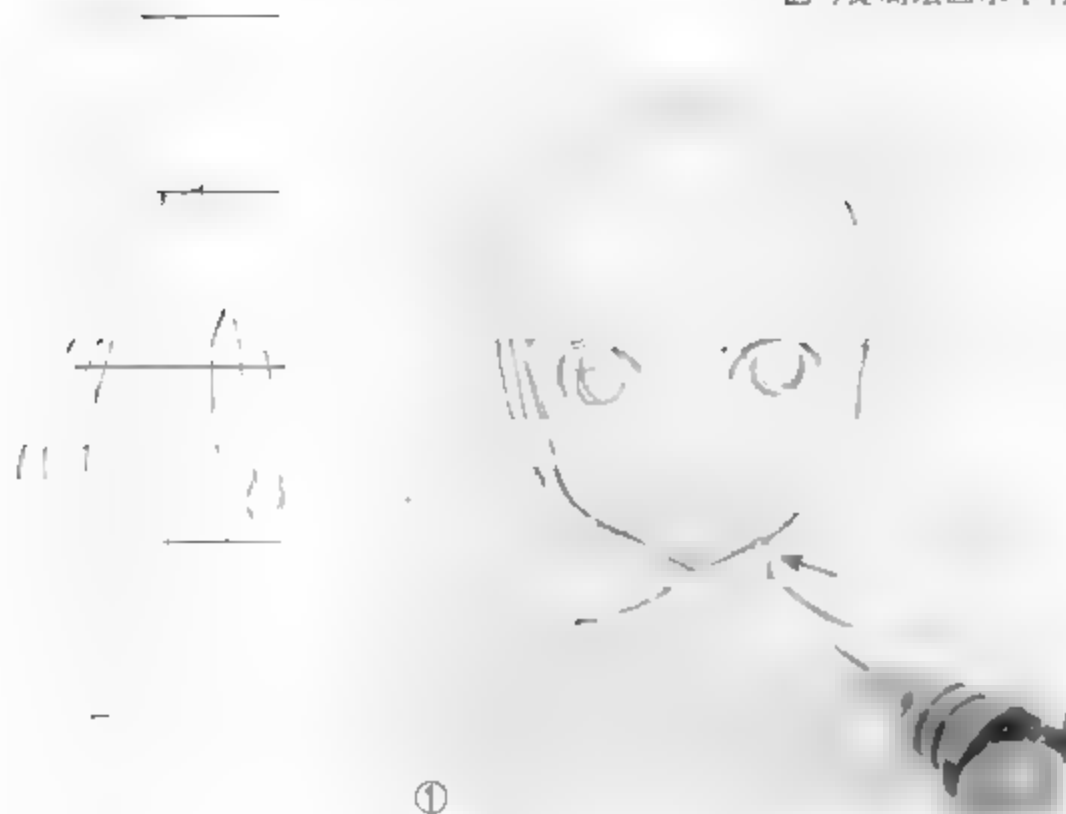


画出裤子的线条 在袖子上画出衣服褶皱 完成作品。



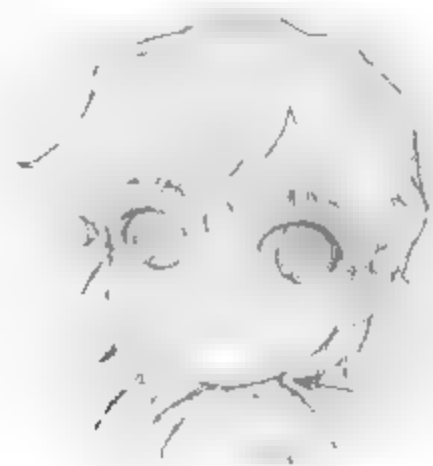
5 头身习作素描

颈部的刻画在头身表现中有着很重要的作用。刻画5头身人物的时候、人物身体平衡会有很大的变化，所以在决定人物形象感觉的时候即使是专业级的画家也需要大量的练习。这样的习作也对提高绘画水平有很重要的作用。

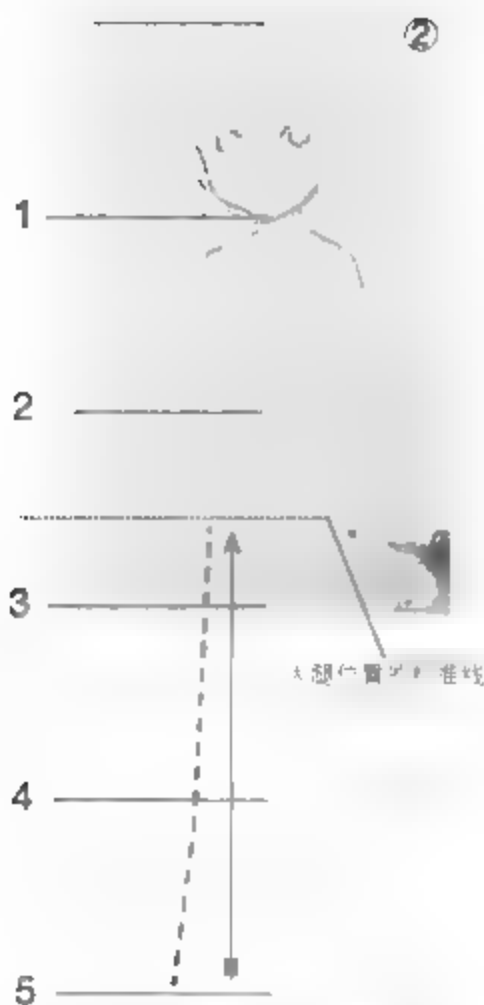


①

画出颈椎十字和肩线，此处和之前 3 头身人物区别，需要画出颈椎的曲线。



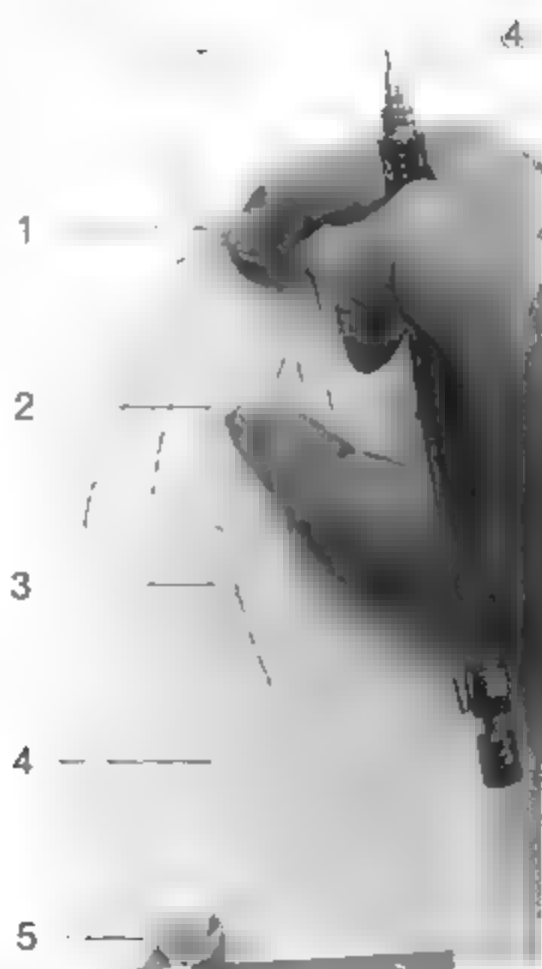
之前习作中的3头身人物类型，几乎看不到颈部。



大腿的位置在绘画中一般都在全身中间位置，所以在描画5头身人物的时候，大腿的位置基本上以2.5头身为准。在熟练掌握之后，基本上就可以自然的找到适合各种头身人物平衡比例的大腿位置了。



大腿画得基本与臀平，大腿的形状和位置关系。



画出颈椎十字，身体的比例，5头身经髋部一般在10岁左右的男、女人物的表现。

描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）~全身的轮廓

①

从人物足部开始画出颈部、胸部、腹部、臀部、腿部、脚部，画出身体各部分的基本轮廓。

②

在画出身体各部分基本轮廓的基础上，画出头部的轮廓，画出身体各部分的比例关系。



在画到大腿位置的时候确认一下整个头身的比例平衡。

③

整体造型轮廓基本完成。

2.脸部的细致轮廓~调整线条

①

人物的感觉已经完全确定下来了，为了使整体更加清晰，在描画脸部之前先勾画好身体造型的外轮廓线。

②

③

勾画好头部（脸部和头发）的细致轮廓。

④

大腿的位置是整个头身比例平衡的关键。

⑤

将手指等细节部分的线条也调整好。

⑥

勾画瞳孔和胸部等细致部分，完成裸体人物造型。



3 描画服装



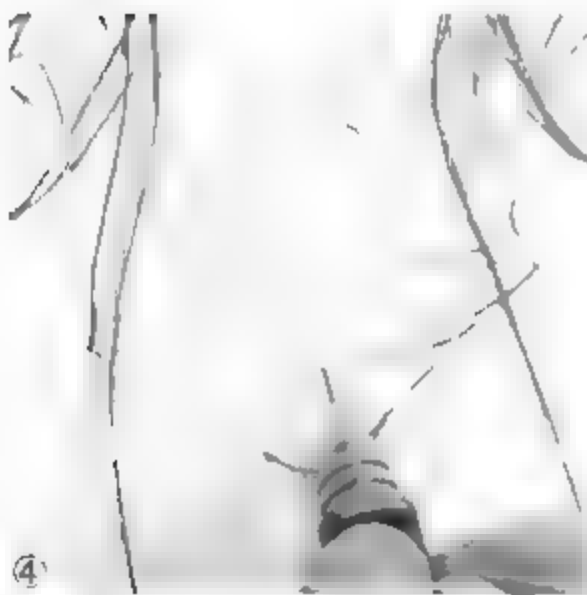
① 从上半身开始描画，先完成胸部和手臂的描画



② 描画胸部和手臂的时候要注意衣服和身体之间有些距离，添加线条一边调试外轮廓线一边进行绘画。



③ 描画衣服的时候，身体一样要从基本衣服的新廓开始描画



④ 将衣服上的褶皱画出来，注意不要画死线



⑤



⑥ 牛仔裤布料的重质感，仔细进行线条的刻画

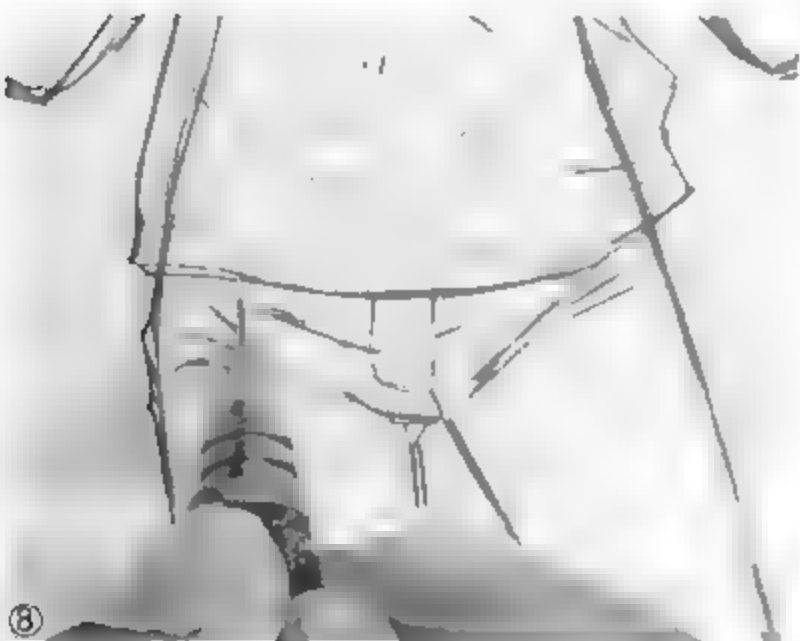


⑦ 大腿、小腿的进一步轮廓线刻画

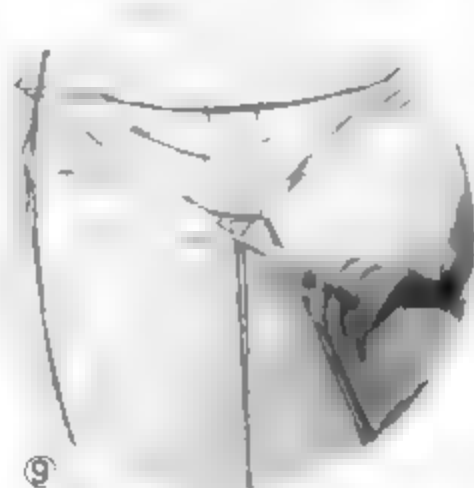


⑧

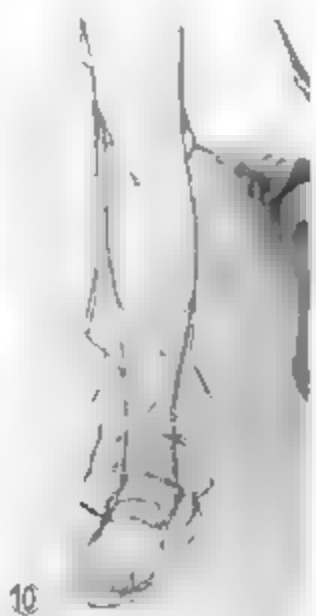
大腿内侧的衣服褶皱在画好裤子的外轮廓线后再进行描画



⑨ 完成牛仔裤的褶皱部分，用斜线描画上的褶皱体现牛仔裤的重质感



⑩ 描画大腿结构线的时候，从臀部用厚重的线进行描画，就能强调其立体感



⑪ 膝盖内侧鼓出来的衣服褶皱，可以在最后检查的时候再进行适当的添加。



描绘执剑人物…5头身

1. 圆框十字和身体轮廓

看不到颈部的视角

确定好腰带的标准线

① 画出头部和人体的轮廓

约2头身半的长度

因为是5头身的人物 所以大腿的位置看起来大约以2.5头身位置为标准

②

实际的人体描画要比2个头身的长度稍短一些。在这样看不到颈部的视角下 躯干通常要比站立姿势描画得短一些。

2. 勾画手臂的轮廓

① 从画纸的右侧 人物的左臂开始描画。

② 掌握好身体造型的曲线 用和描画左臂 肩膀 一样的线条来描画右臂 能够体现出身体体面感或骨骼轮廓线

③ 小臂在这个阶段完成“执剑造型”的轮廓

手肘位置的标准线

注意手肘位置标准线的时候 同时画出伸出的小臂。

3 调整全身的外轮廓线

① 从以下颌为主体的头部开始 逐渐往下调整身体线条。

② 清晰画出躯干的线条之后 再绘手臂

③ 将身体结构中占最大比重的腿部 描画清晰。

为“不把画纸弄脏”在手下垫上纸。

4. 勾画剑和盾牌的细致轮廓



5. 勾画脸部和头发



6 勾画服装



7 勾画可替换部件



在腹部画出衣服褶皱



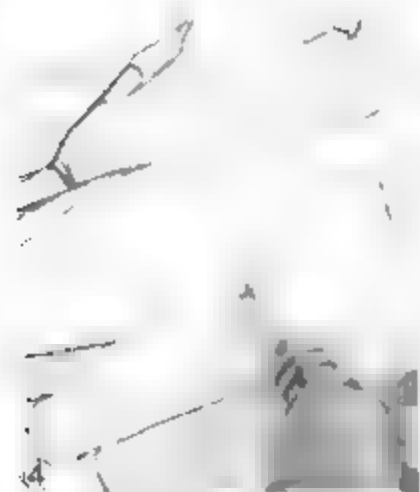
从膝盖开始勾画腿部。

注意膝盖关节的圆弧用斜线勾画阴影



勾画腿上的护具

防护具要有一定的厚度，用斜线表现出皮革的质感，加大线与线之间的间隔



勾画手臂的护具部分



右腿的外侧表现防护以膝盖内侧为中心用曲线画出护具

8 调整盾牌和剑的造型



清晰描画出外轮廓线的同时决定盾牌形状。



剑的握柄部分刻画是很关键的，用曲线明确地表现出来。

③

调整好剑的造型，把剑柄也仔细的勾画好。

9 勾画细节部分

①

在剑上画出能够表现出质感的线条



3 衣服的褶皱用等直线进行描绘

为了让防护具更具皮革质感 在画中加入纹理线 和线

2

4

将腋下以及衣服内衬的部分画好

完成



描绘跑动中的人物…6头身

1. 勾画全身的轮廓

1

2

3

头部的重心
重心线
重心线



①

从头部的重心开始，决定出全身的轮廓。

也要把被挡着的那条腿的轮廓画出来。

②

③

将轮廓基本画完，画完后再将线条稍加调整，同时进行外轮廓线的调整。

要注意内侧大腿的腿根部分。

2. 勾画面部，再次调整线条

①

调整好头部的重心，画出全身的轮廓。

②

注意头发要有跑动的感觉，画出其方向性。

③

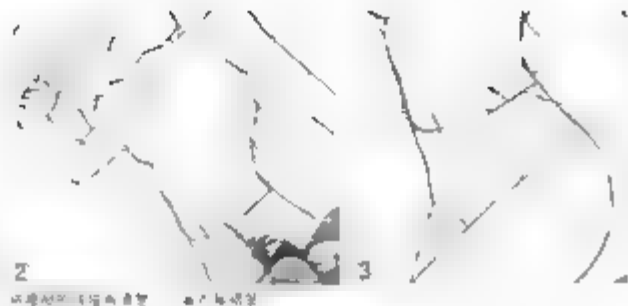
勾画手和手指的细节部分。

④

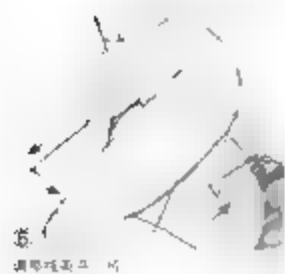
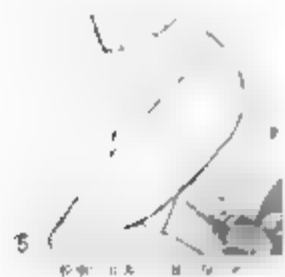
最后描画头绳和甩动的长发。

完成后的跑动人物的轮廓

3 描画衣服



肩胛骨、肘部、手肘、手腕
肩、肘部、手肘、手腕
肩、肘部、手肘、手腕
肩、肘部、手肘、手腕



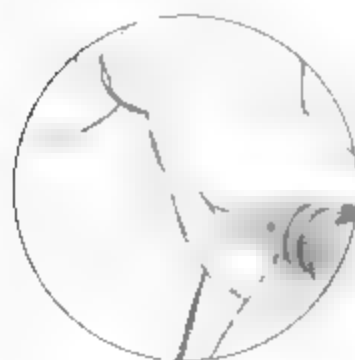
尝试将6头身改为2.5头身

试把35页的6头身人物改为Q版人物



外形变化的脚 在角度上也要能够站

④ 把面部五官基本描画好之后 就进入到外轮廓线调整的绘画步骤



将肚脐之类的细节部分也画好 完成裸体人物草图。

被称之为漫画原点的Q版人物，就是通过对普通人物的变形而产生的。

① ② 但是要注意按照原画的特征（腰和腿的角度）进行描画

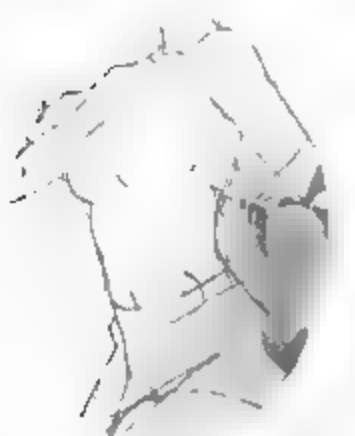


裸体人物草图完成

⑤



描画衣服的顺序也和
描画6头身人物的时候
一样。



和原画相比线条的数量少
了很多。



改画版作品



手臂 腿 手
脚+脸



用细线描画 从需
要改画的手臂开始。

①



②

用细线描画 手臂画得更
大些 但是方向和角度并不改变。



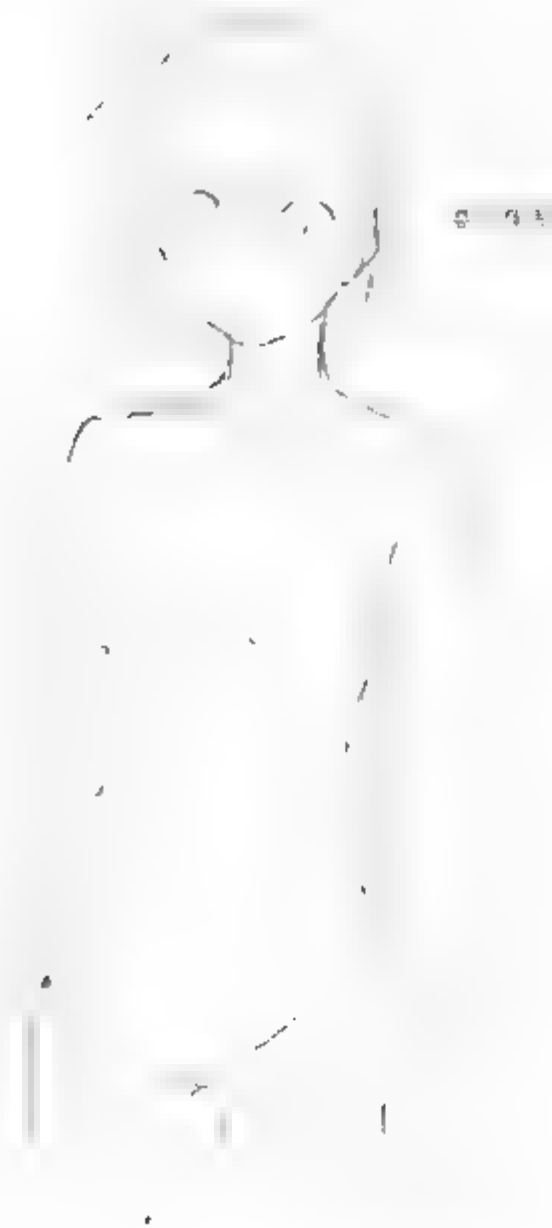
不改变原画中鞋的样
式 只进行变形。

何谓头身与绘画

森田和明与林晃

在漫画和动画中，能够最直接体现其乐趣的要素之一，就是“人物”了。从面向孩子的儿童漫画到面向大人的漫画，甚至于政府的公报中，都活跃着各种各样头身比例的漫画人物。

关于人物和头身比例以及比例绘画的问题，我们来看一下“超级漫画素描家”森田和明与林晃之间的对话。



高头身（成人物）倾向于“帅气”“帅气”的感觉



低头身（Q版人物）倾向于“可爱”“温柔”“圆圆的”这样的感觉

人物的感觉和头身

●用头身调剂心情

林 您可以说是从Q版人物到成熟人物，什么样的人物的描绘都描绘过，但作画时一般都是考虑着头身来进行绘画的吗？

森田 习作之类的都是想起来就画，所以几乎不怎么考虑头身比例。平时大概都是用6~7头身吧……

林 那Q版人物呢？

森田 在工作中，如果总是描绘同一种头身比的人物的话，总会有一种厌烦的感觉，所以就会以一种“吃点开胃菜”的感觉来画点东西。用头身，就可以调剂一下心情。

林 调剂心情是吗？

森田 就是因为，比如说，考虑着“酷型人物”形象进行绘画的时候，头身会画高；画

矮小头身的人物，就会有一种可爱的、圆圆的、很温柔的感觉。

林 因头身比的不同，会有“完全不同氛围的作品”……也就是说，从根本上所包含的东西也不同了吧。

森田 没错。所以在工作中，就要对应着必须要描绘的人物找感觉，从一开始的时候就要决定好头身比再进行绘画。

●头身包含着面部

林 在这次的录影中曾听到过“头身中包含着面部……要有与头身相匹配的脸”这类的说法……

森田 嗯。我在绘画的时候呢，画好头，继而描画脖子和躯干的长度，都要对应着头身，在某种程度上已经是决定好的了。实际上，在描画2头身人物的时候，也不可能把脖子画长，把肩宽画成和头部一样的大小。

林 那有没有要求用指定的头身进行绘画的工作呢？

森田 比如说，像有些需要广告的感觉，大概是5头身能够表现这个年龄，所以用5头身之类的。

林 头身作为年龄表现的手段啊……

森田 是的。比如4头身就有些小学生的感觉，中学生的话就要用5头身，虽然是高中生但是要表现得看起来年龄有些小的时候就把头身变小些。

林 所谓的“头身包含着面部”也有这个

意思啊。

森田 所以，要“决定好后再描画”。



2头身人物的头像



4头身小学生 + 2头身初中生
明显区别是“包含着面部”



习作的话即使不特意去考虑头身也没什么关系。但是人体比例的平衡最好要注意一下。学习过头身知识的话，我觉得是不是也要掌握好描画身体的平衡感呢。

●因为我们不可能要绘制一个三维立体人物，所以看起来稍稍有些那种感觉就好了。

林 仰视和俯视的构图，会因为其动态感都相当具有魅力，但在描画Q版人物的时候有没有什么好的诀窍么？

森田 从方法论的角度来讲，《超级漫画素描技法——基础篇》中有所介绍的立方体……这种把人物放到箱子里面的思维方法，我觉得能够适用于任何头身。

林 开始的时候先从一些简单容易描画的造型开始，然后再试着将其改为仰视和俯视……我觉得这样也有效果吧？

森田 确实如此，可是最重要的还是脑海中是否有一个清晰的印象吧。此外，在仰视构图中，无论怎么画，头都会变小。这样，头身就会变得很奇怪。但我们又并不是要画成一个三维立体人物，所以看起来稍稍有些那种感觉就好了。

林 让画面人物看起来有那种感觉的关键是什么呢？

森田 比如说能够看到脚心的话就能够强调仰视的感觉。腰部的线条也是重要之处。因为这个地方就是衣服的裙口或者裤口。无论是Q版人物还是普通人物，取其共同的地方，在描画轮廓的时候，通过圆框十字，仰视的话就要画成仰视的头。之后再结合圆框十字画出眼睛，耳朵就画到这里来了（见图）……眼睛和耳朵的

一般都是从脸部开始描画，但是描画这样的姿势的时候，就要从拳头的形状开始描画。

高度变化，就体现出感觉了。俯视呢就正好相反……

我觉得最好自己练习一次三面图比较绘画练习。正面时候的脸部，还有同一个人物的侧脸和从其他角度看的效果，然后还有正上方。

林 正下方呢？

森田 正下方是不可能的。

如果那个练习比较麻烦的话，也可以先看一些人物造型的图像。然后再看在立体感中，能不能用头部很好的表现出来。

林 也就是说是在立体角度中捕捉人物吧。

森田 嗯。所以说，我认为……还是画入记号线会比较容易绘画。学会记号线的基础可以说是百利而无一害。

互 互 互 互 互

4/

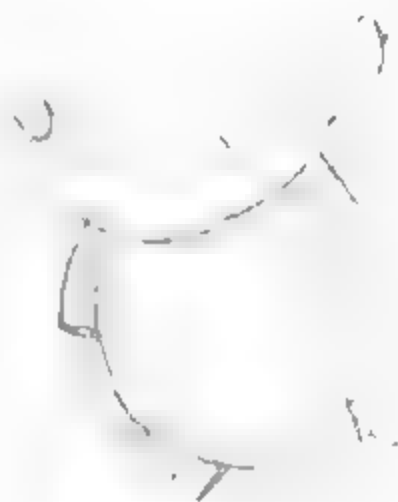
用过眼睛和耳朵的高度 就能描画出仰视和俯视的感觉。

人物设定和头身

●为了画得更好

林 作为人物设计的前提，对应人物感觉的高头身或者Q版人物的低头身都应该分开使用，但在这里有没有什么绘画窍门么？

森田 嗯……高头身的时候，放低一些手或者腰部（身体部件）比较好，低头身的话最好从整体进行描画。



在不同的画和不同的造型里面，锁骨有可能会代替脖子的位置。这个时候要留有脖子的感觉，也就是说“头和躯干是通过脖子连接起来”这样一种感觉，想像着看不见的脖子再进行描绘会更有效果。

如果比较整体描画线条数量的话，低头身所需要的线条比较少，所以最有效的就是要描画出整体的感觉；而描画高头身的时候，画面中每个部件的形状等都需要注重大局来描画。

林 我觉得经常会有一边画一边修改，但是画着画着又发现“哪里画得都很奇怪”的现象，那您觉得在绘画中有哪些地方是特别需要注意的呢？

森田 如果说整个身体比例的话，像手臂的长度、四肢的大小等等的，自己有意意识的注意修改一下就好了。但有时候如果“大小觉得很奇怪”，就要拿出几个小时或者一晚上，多花些时间来重新调整就是很重要的了。

●阴影效果

林 最后，我想问您一下关于人物造型和人物设定方法的事情。道理上应该是对应着人物的感觉来决定用几头身，但是有没有本来想画成高头身人物感觉的，最后却画成了Q版人物的现象呢。

森田 嗯……即使是习作，如果把高头身画出温柔感觉的话，这就比较困难。虽然表情等等可以起到一个补充的作用，但是

在造型上还是轮廓线更加重要，所以会相当的难。

林 轮廓线……就是看一下所留下的印象吧。
森田 对……比如说倒三角形的话就会有很强势的感觉。三角形的话，就会有女性温柔的感觉，所以要考虑着这个来进行造型。

林 把三角形、倒三角形作为基础的话，也就是说重点是肩宽吗？

森田 不用说，像肩宽、衣服垫肩等等……但是也并非全部都是依靠肩宽，其他部件也会有所影响。比如开领是三角形的，还是倒三角形的之类的细节。穿着披肩之类的衣服就会有一种稳重的感觉，类似这样穿着的衣服的感觉不同，也会成为很大的要素。

林 那就说首先把衣服描画好，是很重要的了……

森田 嗯……服装也是很基本的知识，但是要想画好衣服的话，不先把身体确实实地画好，衣服也是没办法画的。

林 这就是回到原点的素描吧。

在细节部位轮廓线中加入三角形的话会使画面有鲜明感。

加入倒三角形的话会使画面有稳重感。

三角形轮廓是典型女性特征。如果是倒三角的话，也可以描画穿着带垫肩衣服的女性。但是三角形只能描画女性。

倒三角形轮廓是典型男性特征。有威严、强大的感觉。

对话中告诉我们的

提高绘画技巧的三个重点

对话总结……一

酷型人物不受 部件的左右

“即使并不帅气的部件，只要用在帅气的人物上也会变得帅气。”（森田）

发型和服装等会使人物的印象有很大的变化，这是一个不争的事实。但是无论是发型还是服装，归根到底也不过是“部件”、“道具”，也就是“细节”。过分拘泥于细节的描画，添加过多很酷的细节，就会出现人物本身变得很奇怪的现象发生。平时就要意识到“酷型人物本身才是最重要的”。把“到底要画什么样的人物”这一理念放在脑海中，也就是“决定好再绘画”。虽然说起来好像是理所当然的事情，但平时就要保持这种意识这才是最重要的。



可爱型人物本身就有很多因部件细节而受到影响的要素

仅半身画像就能变化出头身

“通过面部和肩宽（半身画像），就能够划分出人物的头身。”（森田）



2头身人物

没有骨架感的人物造型



头部基本上是圆形的轮廓
散乱的头发也是简单的线条

虽然有颈部但是也仅仅是一点
基本上省略

肩膀很窄 颈部下面就是身子



3头身人物

稍稍有些骨架感的人物造型



头发更有特点的造型仍通过
轮廓线表现出来 散乱的头
发也用散乱的外轮廓线

稍稍画出些颈部 但是和现
实粗细的颈部相比 稍粗
些的颈部更常见

头与颈部的距离



4头身人物

骨架感尚能清晰 描绘得稍有些现实感的人物造型



接近现实 11岁的小朋友也更能相似 更稳重

颈部变化变得明显

肩膀和头部同宽 脸型也有所收敛 4头身人物也多用于8~10岁半 小孩 的人物表现中

7头身人物

把骨架作为基础进行描绘



更贴近于现实 脸型也变长

更近现实地表现出颈部

肩和头部基本上同宽 女性人物以1.5倍的位置为标准 成人体型。

脸 因头身比例的不同，脸部的部件细节、轮廓和眼鼻的比例和变化也会不同，所以仅仅是通过面部就能区分出所画的是否是Q版人物。如果能够确定下来自己风格的2头身、3头身等对应头身比例的脸部平衡的话，那能够做到的人物造型设计的范围就会有所拓宽。

身体 颈部和肩宽，在很大程度上决定着人物躯干的长短大小。所以通过“头部”以下的“颈部”的描画，还有肩膀的宽度，都能够变化出不同比例的头身。

被退稿的经历，是最有效的

“想要提高水平的话，实际上被人家打回作品（退稿）的经历是最有效的。没有碰壁失败的惨痛教训是不会提高水平的。撞了墙，就变强。”（森田）



“想要表现什么、怎样构图……画画的时候，就要一边考虑这些问题一边进行绘画。再比如这样的场景就必须画成这样等”而做到这些的基础，就是要经过许多失败的教训不断积累才能够掌握的。因此，不断地进行挑战比任何东西都重要。

第2章

头身素描 绘画的基础

如果注意一下头身比例的话，会发现所有的人物都可以分为“酷型头身”和“可爱的Q版人物头身”。在本书中将酷型头身命名为“成熟人物类型”；把可爱的Q版人物头身命名为“Q版人物类型”。

Q版人物是一种经常用在插图和漫画中的，很容易让人有亲近感的头身比例，在Q版人物画中浓缩了理解头身、划分头身描画基础的精华。

本章中，在学习成熟人物的基本比例基础之上，还要通过Q版人物比例的素描草图来彻底学习头身素描绘画的基础。

头身和比例

让我们来学习一下酷酷的成熟人物头身比例和可爱的Q版人物头身比例的平衡标准吧!

成熟人物类型 8.5~5头身

8.5头身



8头身



成熟人物类型的特征，就是长腿所表现出的酷型比例。大腿位置在身长中间、或者稍稍靠上，大概在身长的一半以上的位置。

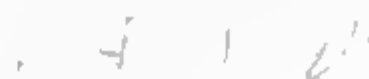
7.5头身



7头身



7头身时身长的1/2位置



身长的1/2位置



8头身为模特体型。接近颈部长肩膀宽的成人体型。脸部也倾向于现实中的人物。

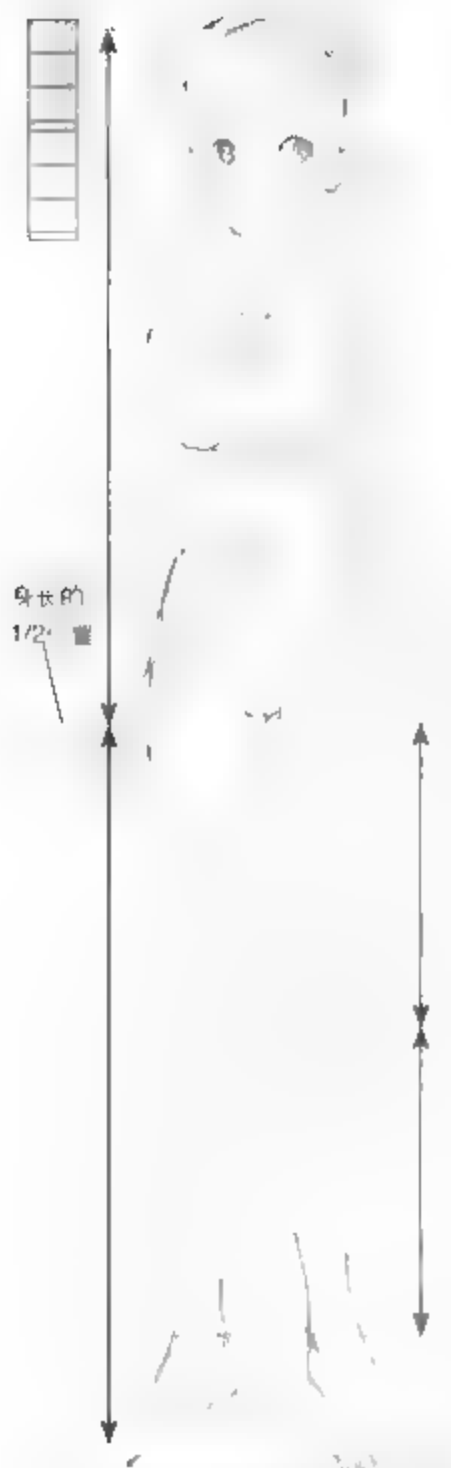
稍稍提高大腿和腰部的位置。躯干稍短。脸部为漫画风格但也相当贴近现实的人物。超过1个头长的脚长。所以不适合动作表现。



用通常的7头身比例进行描画时，一下加长0.5头身的长度。平衡感很好。人物的腿显得很长。

与通常的7头身相比大腿位置提0.5头身。躯干稍短。是腿长的话，可爱人物造型。

6.5头身



肩膀稍窄，腰，略短，所以有活泼可爱的感觉。膝盖的位置在腿部的中央，腿部略显短。

6头身



挺胸，腰，大腿的位置，接近臀部，也上提膝盖的位置，拉长膝盖以下的部分更显得帅气。

5.5头身



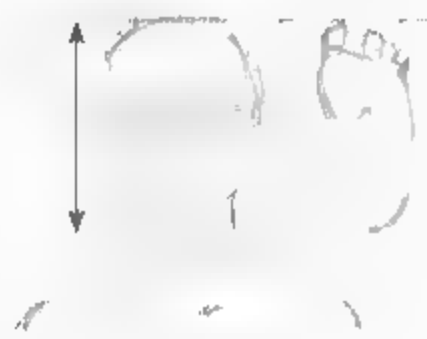
即使大腿在身长的1/2位置，也显得平衡感很好。

5头身



大腿在身长的1/2位置的话，稍显腿长。

脚的大小和身长



脚基本上和头同长为标准



站脚站起来的话，腿长出一个头的高度，身体变高



即使是同一个人物，也会因为鞋的高度（是否有鞋跟）而不仅使身体，还使腿部变长，所以人体的比例也会有所变化。

腰部仅高出鞋跟的高度，身长也变高。

5 头身人物的构成

5. 线条与色彩的表现 线条丰富 其特征作为漫画中的人物也很容易使用 能够简单的造型并且符合读者对象的兴趣以及作品的风格

标准的比例

树干略为偏长的比例

[illegible]

还会有少女的感觉。

男 4 13 15岁左右
类型 男 1 无病时能自由地
活动或经年的身体

山藥：类型 板根大藥
产地：福建 福州十餘載

标准的比例 短于稍长

长腿风格的比例

长髓干的比例



2 不但能胸部的肌肉。

此片以熱人動畫型式，
孩子，最關心，打打打。

打。通过身体姿势来改变类型
的肌肉线条。

髮型：男、女风格的男孩子 戴上 特别性感(颈部)和腿部有苗条之感。

贴近长躯干类型的男孩子
要有宽阔的躯干和
腿部。

再次对同头身 同比例的人物进行构造



波提切利
《维纳斯的诞生》
约1484年 意大利
藏于乌菲齐美术馆

随时代和国家的不同 “美”的概念也会发生变化。波提切利的《维纳斯的诞生》所描绘的女神维纳斯是用8头身和15世纪当时认为的美少女比例所描绘出来的。如果把她放在21世纪初期的现在的话，会变成怎样的身材呢？那我们就用同样的8头身，同样的面部大小，同样的腰部和腿部的位置，来描绘一个21世纪风格的成熟人物类型比例吧。

15世纪当时美的比例

21世纪成熟人物比例



脖子 胳膊 腰部 腿部 整体
偏胖 并不强调肌肉。



颈部 胳膊 腰部 腿部 整体大
约粗1/3 稍稍强调肌肉和骨骼的
感觉

通过变形，即使是同样的比例也能够衍生出不同身材的人物。不同时代喜欢的不同类型美的比例和审美也就不同。

人物画实例



写实画
风格的变形

漫画风
格的变形

吉祥物风格
人物的变形

决定好想要强调什么，想要以何为主题后再进行变形，就可以用一个比例描绘出多姿多彩的人物。

描画出裸体人物

【7头身】

手肘、手腕、腰、膝盖、脚踝

肩膀和手臂的衔接面
用圆形来捕捉

假人模特风格的
裸体人物草图

肩膀、肘部、手腕、膝盖、脚踝
描画得越具体，这是假人模特

乳头的位置，可以说是
是胸部的顶点，是两
肋下面的位置和表现
胸部起伏的重点。

如果胸部用简单的图形
构造的话，就很容易表
现出立体感

腰带、胸带、内裤等
等，所有的情况下都
是以腰部的位置为基
础来进一步描画的

胸部和大腿的连接部分，为了描
画出漂亮的腰线线条，即使是被
裙子挡住的时候，也要注意大腿
的位置，从腰根开始描画

大腿根——臀部部分的最
下部，全身比例的平衡
都是由大腿根的位置
决定的

脚踝和脚的连接部
分，如果用拱形线
描画，就很容易捕
捉到立体的感觉

脚踝，在穿着可以看到
腿部线条的短裙的时候
这就成为了美型的关键

脚趾的部分用方块
简单描绘

事先考虑好人物要穿的衣服吧

紧身西装的短夹克

T恤

低腰迷你裙

牛仔靴

Q版人物类型 4~2头身

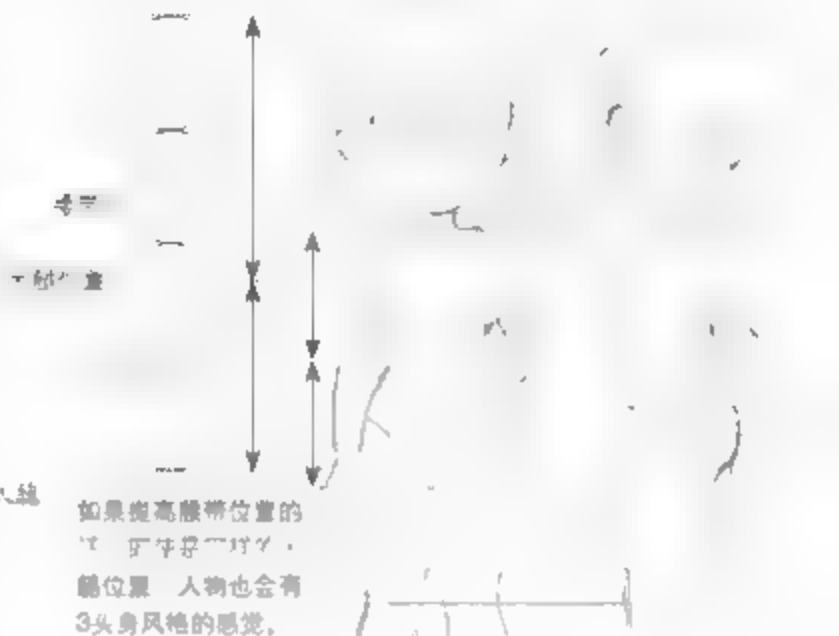
Q版人物类型的特征就是短腿而可爱的人体比例。把腿部画在身体一半以下的位置。

4头身人物

标准人物比例



活泼人物比例



标准人物比例，腿的位置，
如果提高腰带位置的
腿位置 人物也会有
3头身风格的感觉。

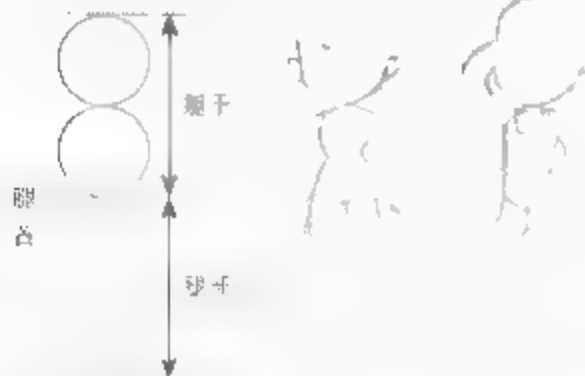


标准人物比例的变形，
将人物线条简单化，将
手脚画得大些。



活泼人物比例的变形，
将整体都画得
纤细些

长腿人物比例



长身人物比例



长腿只有身长 粘土玩偶的平衡，
1/4的短腿人物
平衡。

适合漫画风格的老奶奶和老爷爷。

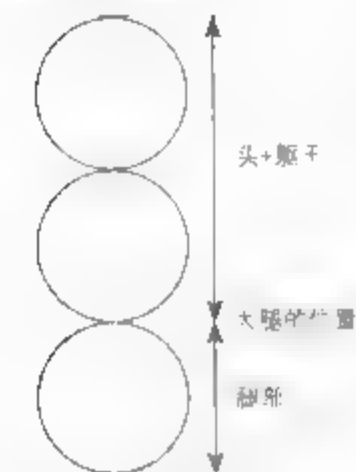
描画普通女孩
的时候 添加
上裙子等衣服
的位置。

描画出短裙和裤子吧。

3 头身人物

通过调整头身比，可以表现出不同的人物类型。通过调整头身比，可以表现出不同的人物类型。通过调整头身比，可以表现出不同的人物类型。

标准人物比例



将腰带、躯干、腿部画成同样长度

1/2 头身比

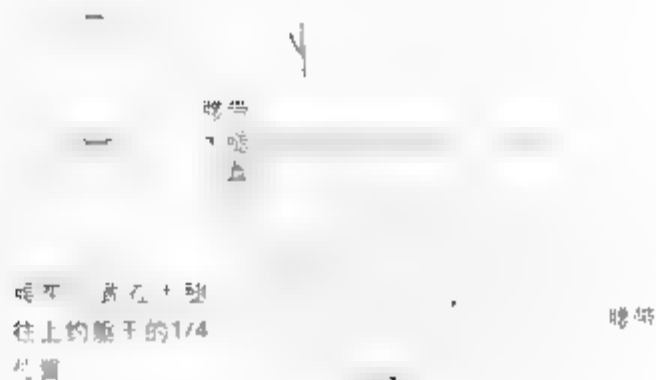
大腿位置

腰带位置在躯干中间的情况。

将躯干画细些，把四肢上的肉画得取实感，这样的话，就变成了有成人感觉较细瘦的人物了。

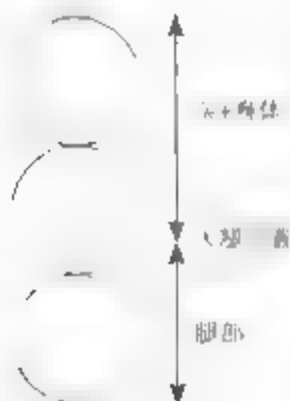


1/3



将躯干画得粗壮，并在整体上描画出肌肉感的话，就变成了健壮的人物了。

长腿人物比例

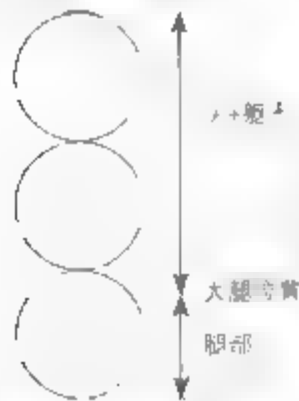


腿部过于长的身材并不合适。以身体不要短于1/4以上的位置为标准

全身都胖胖的类型

全身都较瘦的类型

长身人物类型



因，原本腿就很长，所以大腿的位置与一般的情况相比要在躯干的1/4以下

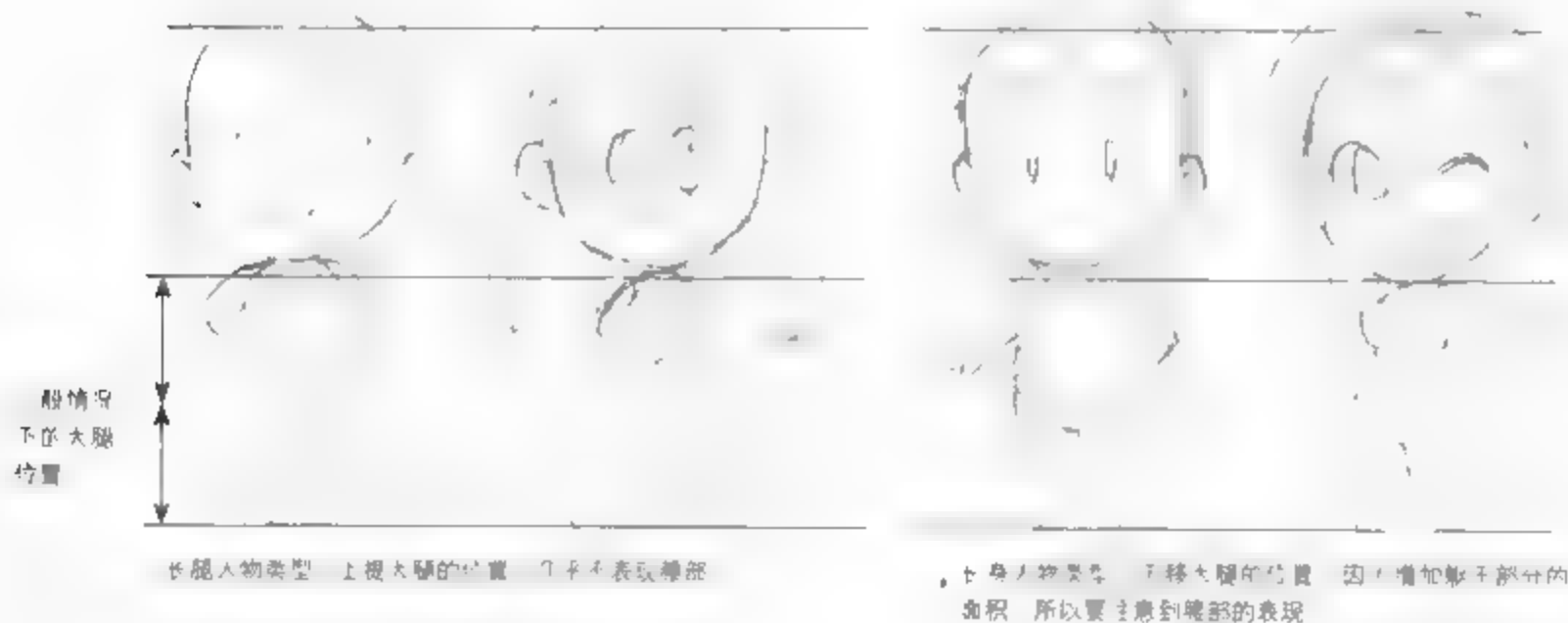
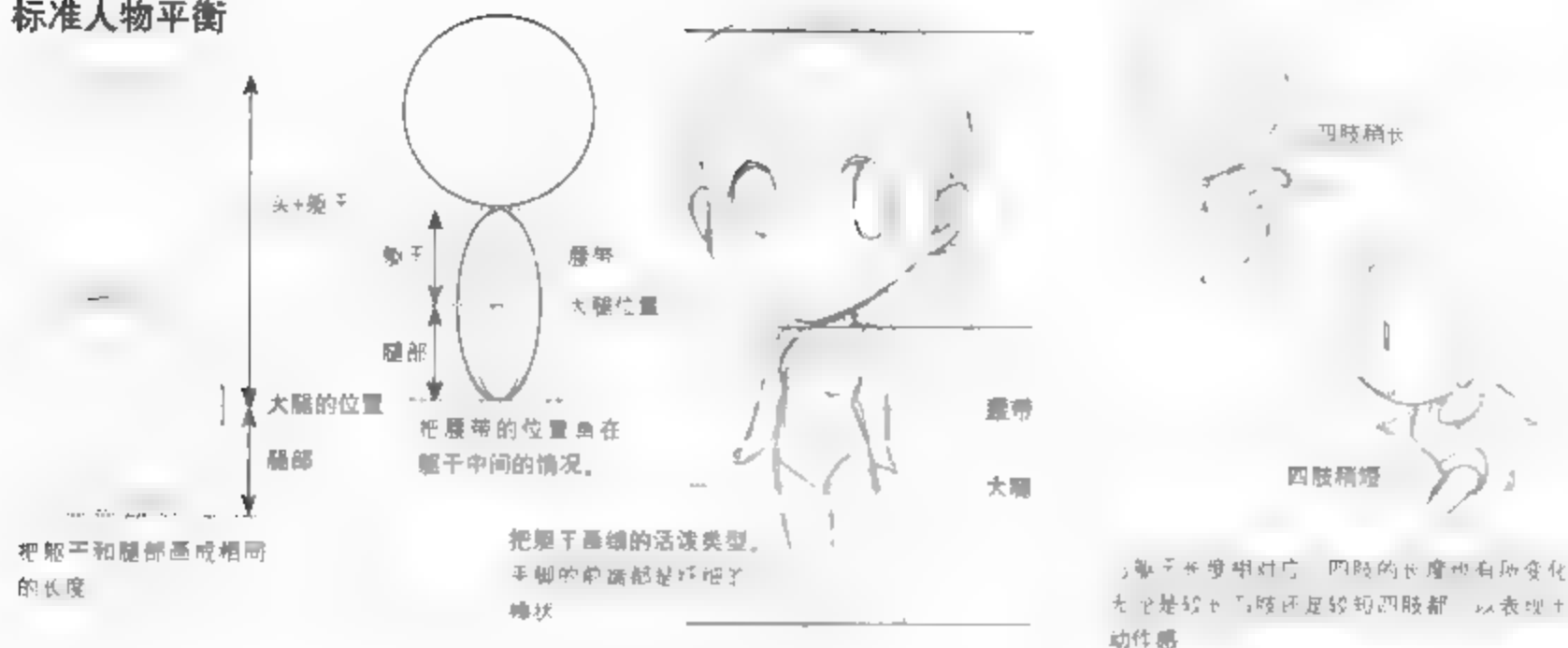
即使腿很短但同样可以表现出动感。



2 头身人物

通过腰部和大腿的位置来改变人物平衡的基础是相同的。因为在1个头身的长度中包括着躯干和大腿，所以稍稍改动一下大腿的位置就会对人物身材产生很大的变化。

标准人物平衡

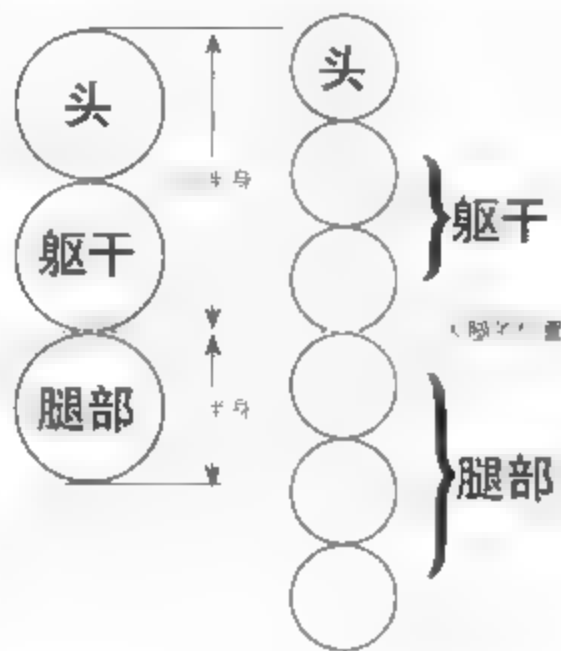


2.5头身人物的情况

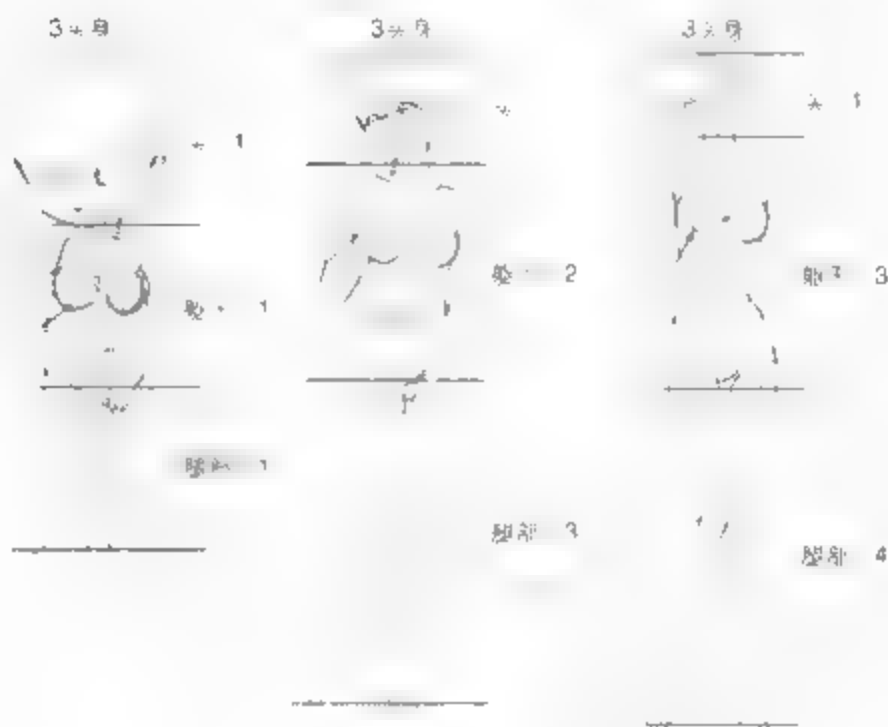


改变头身绘画的重点

捕捉好头·躯干·腿部这3个部分

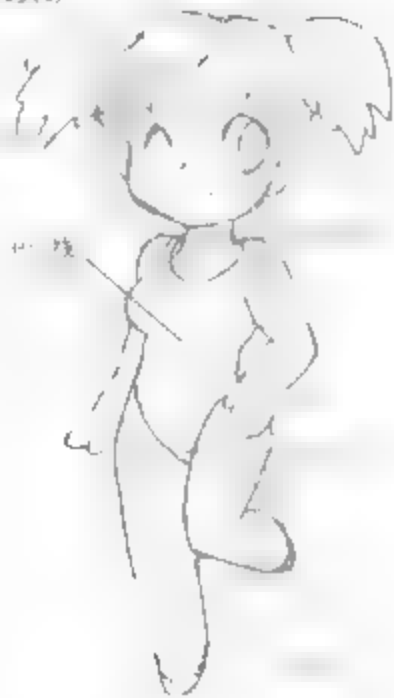


即使头身不同，但组成身体的部分是相同的。头、躯干、腿部这3个部分的比例不同就形成了头身的不同。

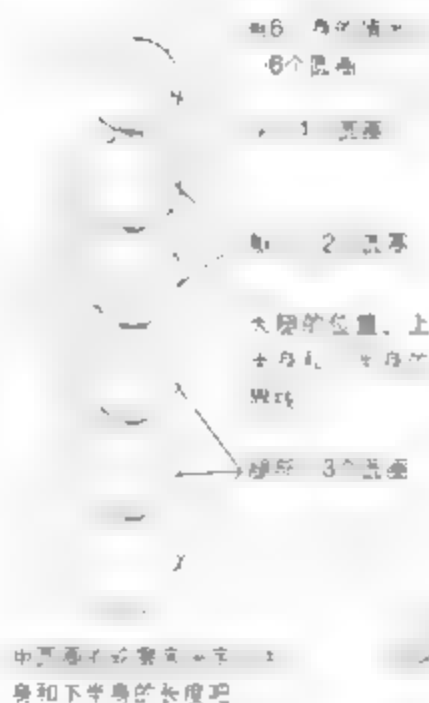


大腿位置是上半身和下半身的界线

3头身

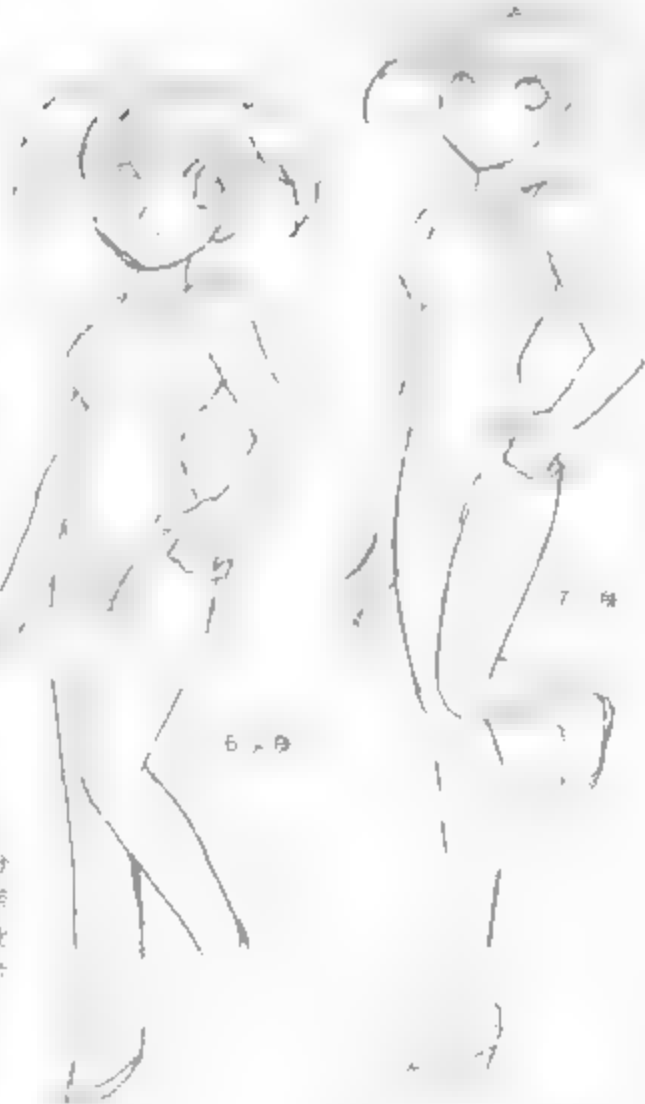


首先决定想要画几头身，然后用圆圈画出头身。



中间画个圆表示上半身和下半身的长度吧。

画完头身并画好躯干部分的范围后，就在腰的位置画一条线，以此作为调整身体线条的标准。



和高头身相比，低头身的脸部比较适合长脸风格。

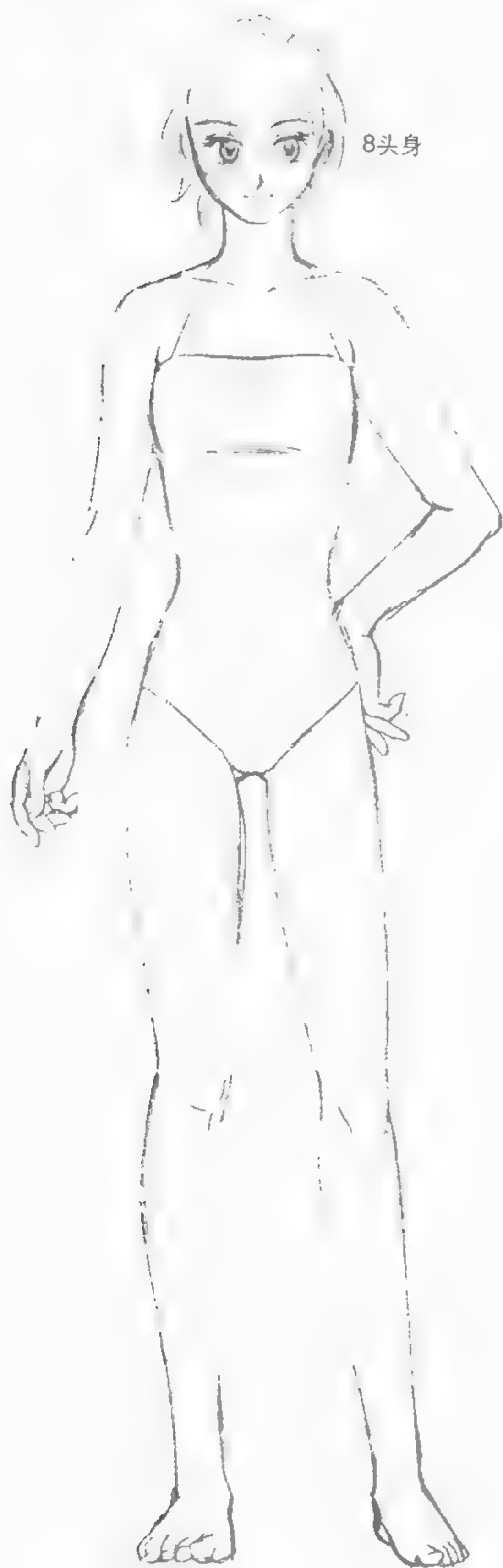
不存在的头身



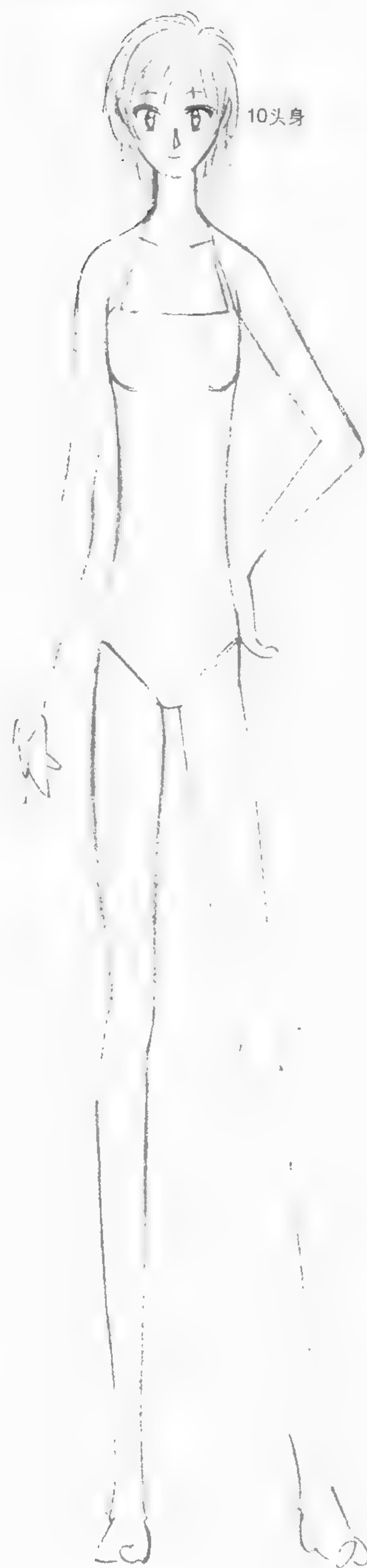
存在的头身



很难存在的头身



不存在的头身



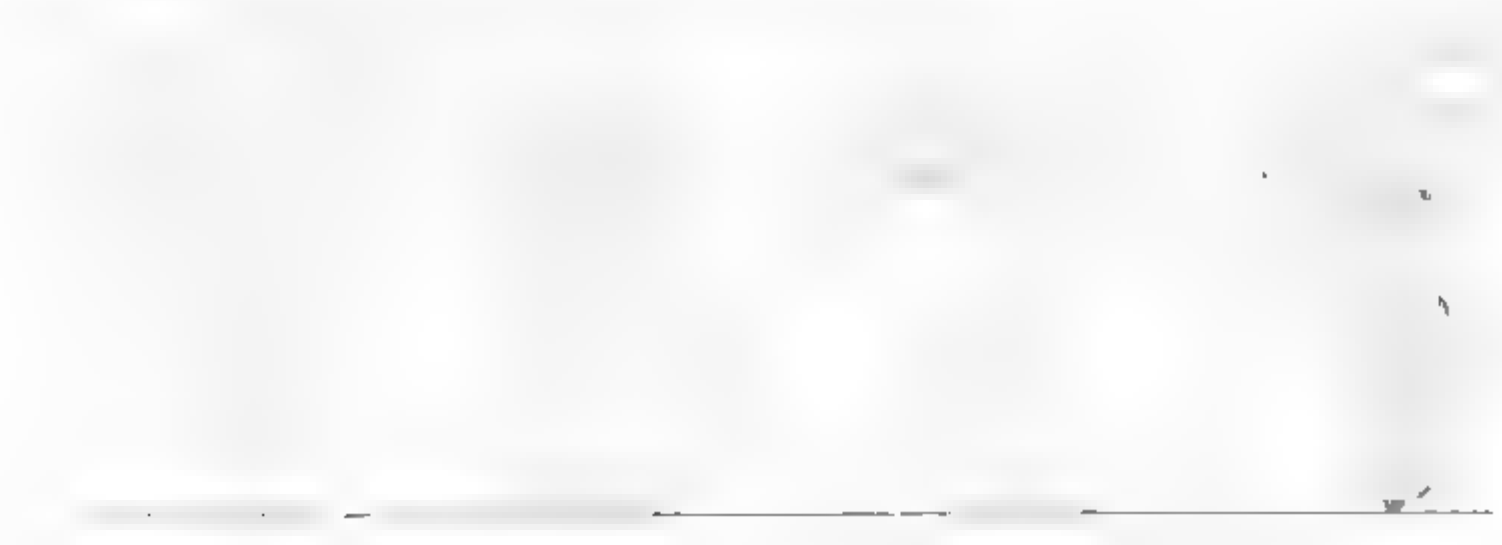
Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础

Q版人物，从捕捉人物比例平衡的角度来讲，可以说是凝结了“头身素描绘画法”的精华。那就让我们通过Q版人物的素描，来学习这 能充分掌握头身素描法的基础吧。

学会适合插图和漫画风格，比例变化最多的素描…2头身



学会适合插图和漫画，既可爱又有动感的人物比例素描…3头身



学会适合漫画和图释，接近现实人物并且容易捕捉到动感的素描…4头身



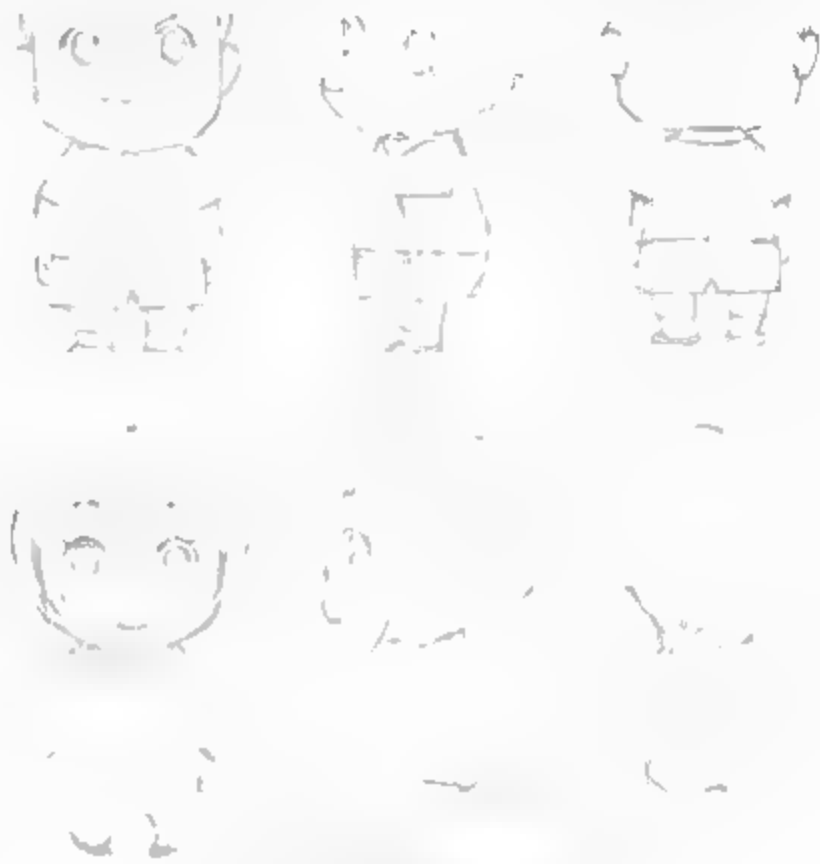
何谓Q版人物的头身

2头身、3头身、4头身的基础都是头大而短腿的身材。决定好头、身体、躯干的比例平衡后再进行描画，这和描画成熟人物是一样的。其特征就是头身比例平衡简单而容易捕捉。让我们来通过Q版人物素描来掌握人物比例平衡的基础吧。

2 头身人物

分为圆乎乎类型和纤细类型。

圆乎乎类型—身体和四肢
都圆滚滚的类型。



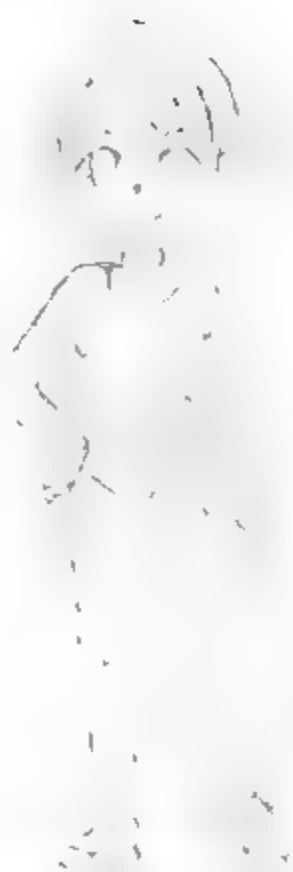
从侧面看也是胖胖的。

纤细类型 不论是身体还
是四肢 都很细长的类型。



身体的宽度无论是正面还是侧面都几乎是一样的。





其特色是形部较广，线条由简单的棒状来描画，看起来较一致。

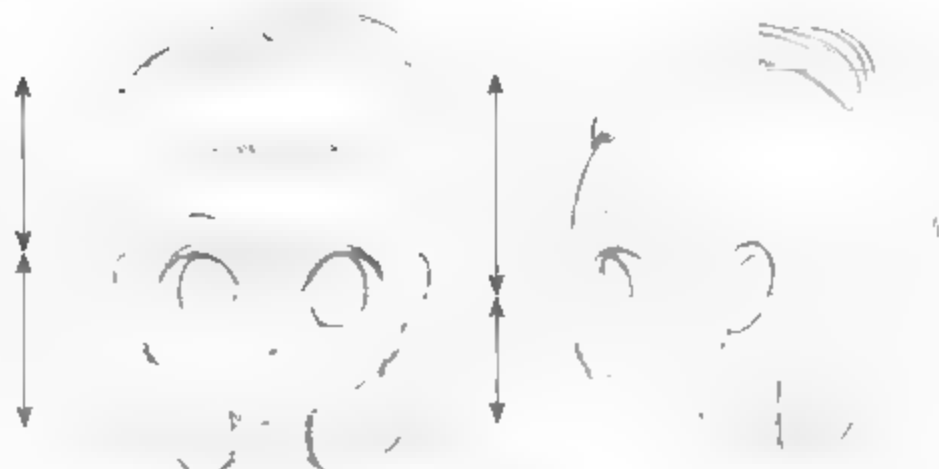


虽然也能够通过描画衣服褶皱来进一步刻画人物，但是，没有过于细致的描画也能够使人物很生动，才是其优点。

面部的描画方法…草图和变形

Q版人物面部的基础就是小孩子的脸。以小孩子的脸部素描为基础，对眼睛和发型进行变形吧！

娃娃脸的比例

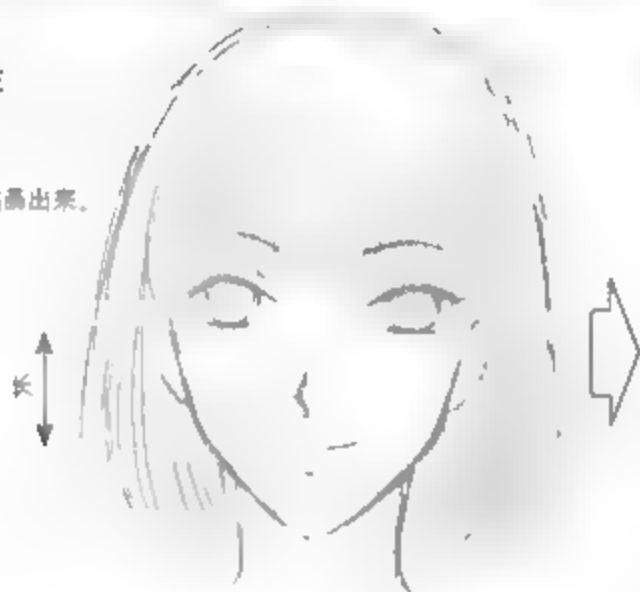


与脸相比，眼睛要更大些是其特征。如果眼睛画得不够大，则面部显得不够可爱。眼睛画得大，则脸就显得小。

把成熟人物的大人脸改变成Q版人物的娃娃脸的要点

成人的面部特征

脸部长，
眼睛小，
鼻梁和鼻子要描画出来。



娃娃脸的特征



- 娃娃脸要以圆脸为基础进行描画。
- 把眼睛画大。
- 描画中并不强调鼻子和鼻梁。

变形实例



成人脸原形——成熟人物

缩短脸部长度并让眼睛变大，
鼻梁也画短，画简单。

脸部画得更圆更萌的变形——眼睛画
成点状，省略鼻子。整体用简单
的线条进行变形。

成熟人物的大人脸
并不适合Q版人物。

最简单的点目变形

点目是眼睛的一种变形，具有图解和诙谐漫画风格，是简单描画人物变化的代表。



眼睛位置所在娃娃脸中的比例（头部中间靠下）。

用点目来表现出一家人



只改动一下发型和眉毛就能表现出一个家庭的人物。

点目也是眼睛的一种变化表现。

眉毛是描画男生的关键



中性人物，既像男生也像女生。

眉毛加重，看，眼睛觉得有男生的感觉。

眼睛画大鼻子画小，有Q版人物风格的男生。

将眼睛画大，并描画上睫毛，有成熟人物风格的少年人物。

把点目也运用到轮廓的描画中



在十字圆框的轮廓基础上，通过确定点目的位置，就能清楚地表现出脸部的朝向。

在点目位置基础上，画出眼睛。

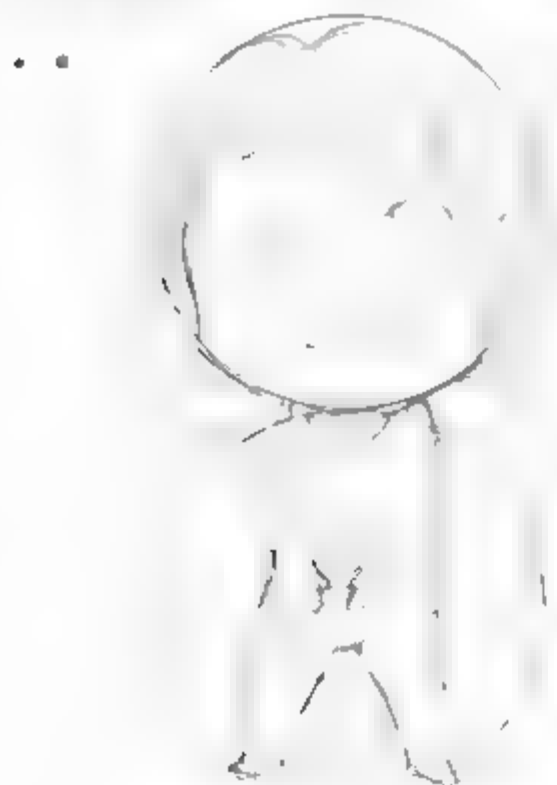
调整轮廓画入头发，完成作品。

让我们来学习一下利用Q版人物比例来画出简单轮廓的方法吧。

2头身人物的情况

头+颈+身+腿+脚=相等的身高

描画女生



2头身的人物了，站在雪+冰块

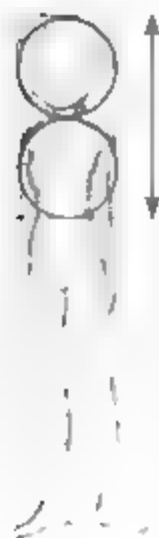


画出一个雪人。

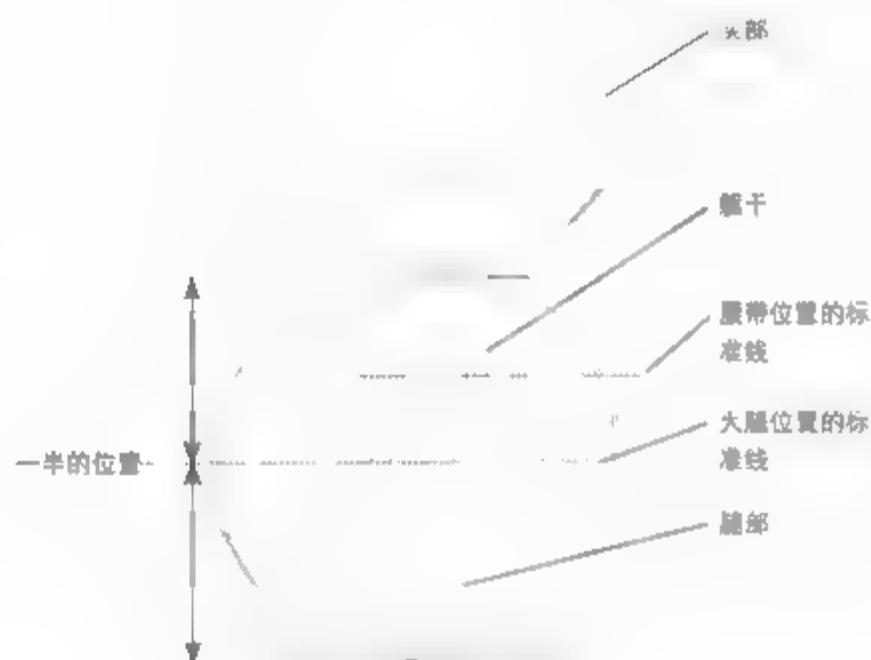


把下半身的圆球从中间分成两半。

③



普通的人物即使
画上了雪+冰块
腰部以下也还是成
不去

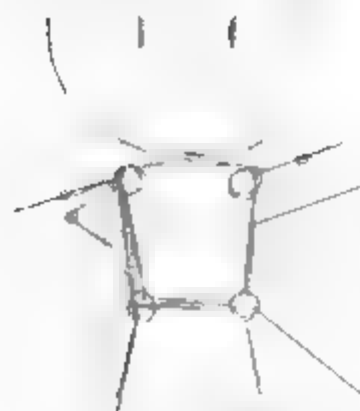


画出躯干和腿部的标准线。

2头身人物剧场



④



躯干的轮廓用
长方形或者圆
形等简单的图
形来构造

关节的轮廓

画好躯干的轮廓后再描画
四肢

⑤



将四肢再描画一点 描画
出头发。

⑥



描画衣服和描画部分



躯干的轮廓用
长方形或者圆
形来构造

描画男生的情况

①

从雪人到这个造型
都是一样的。

②



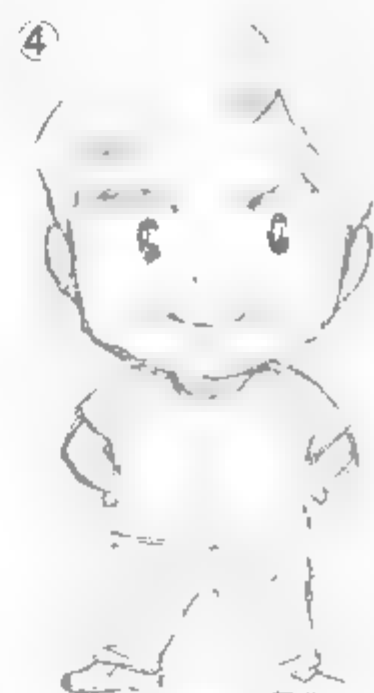
描画出躯干的轮廓并把关节
部分画得圆一些。躯干部分
要比女孩子更宽一些。

③



描画衣服和描画部分

④



完成

2 头身人物的手部表现

在此让读者来学习一下Q版人物手部的变形表现。和实际相比，手指较短，较胖，并不是根一根的，进一步描画，就是其特征。



握拳



成熟人物的例子
(以下相同)



鸭子



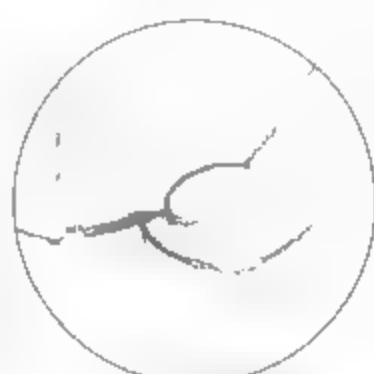
张开



转腕的手



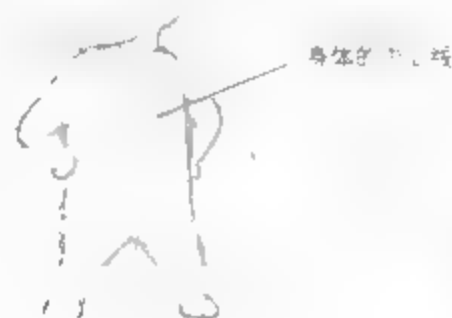
托东西的手



拿着东西的手



即使是Q版人物，草图的中心线也是不变的



不论是什么头身比例都要有中心线。如果是朝正面的话，那脸部和身体的中心线就是一条直线上。



如果改变方向由身体所决定，中心线也随之改变。

如果能够意识到脸部和身体的中心线的话，那有动作感的姿势就很容易描画出来了。



脸部和身体的方向都改变的话，就变成了扭着身体。

脸向右侧 身体向左侧

如果脸部偏向旁边的话，中心线也要偏向旁边。身体因为是朝正面的，所以没有变化。

3 头身人物的情况

画出3个大小相同的图形，并后开始画。



画出3个大小相同的图形。



从正数到12/3的位置

定好腰部和大腿的位置



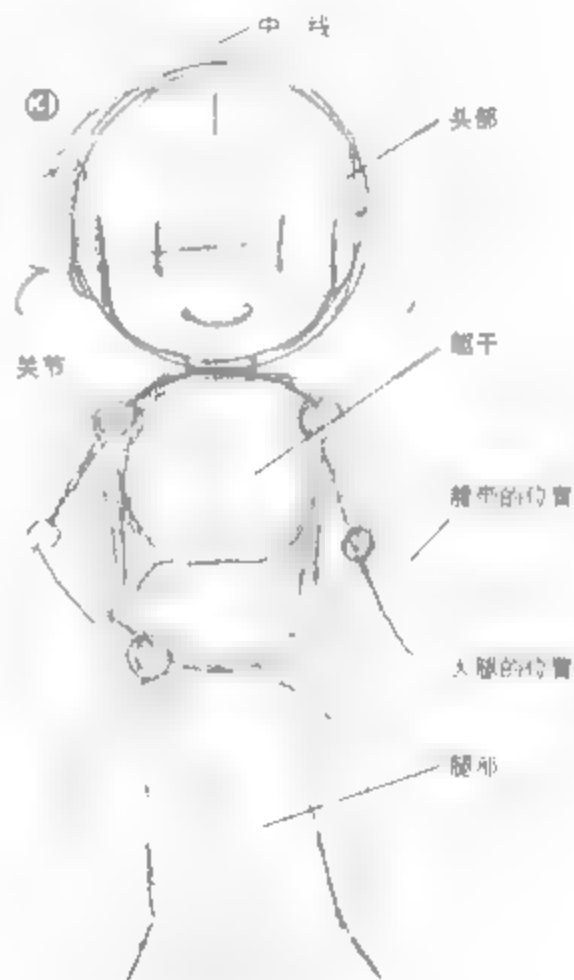
在左臂上画



用感觉是在雪人上面添加手脚的这一要领进行练习



穿着雪人服装的样子

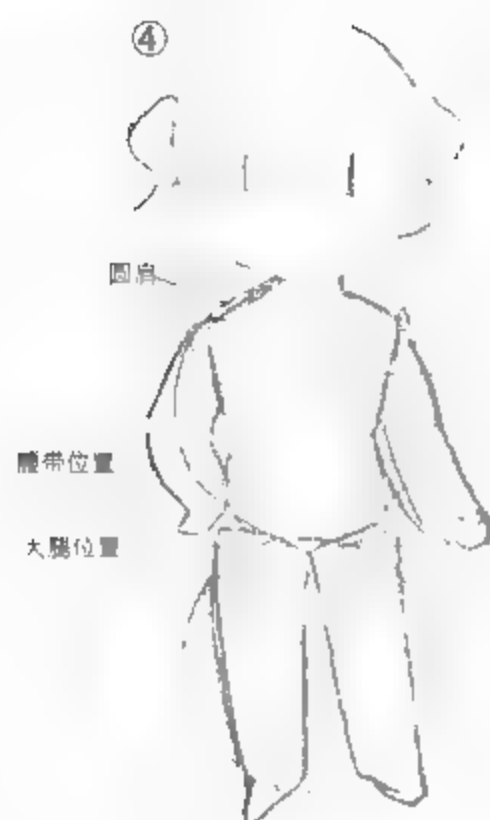


完成了身体和四肢的简单轮廓描画。

3 头身人物剧场



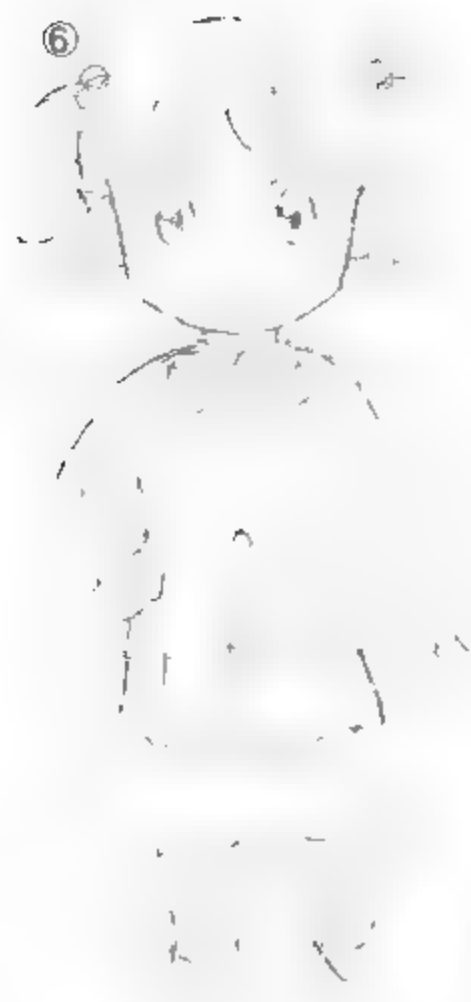
描画女孩子



注意把腰稍稍画细一些
在膝盖上添加圆腿



描画出衣服的轮廓。



调整线条 完成作品

描画男孩子的情况



在决定好腰带位置的
标准线这一步之前
人体平衡都是一样的



此时画出的线条
肩线也基本上是
一条直线 不要
画成曲线



画出躯干 关节 四肢的轮廓。
在这里 即使不改变脸的朝向
也没关系

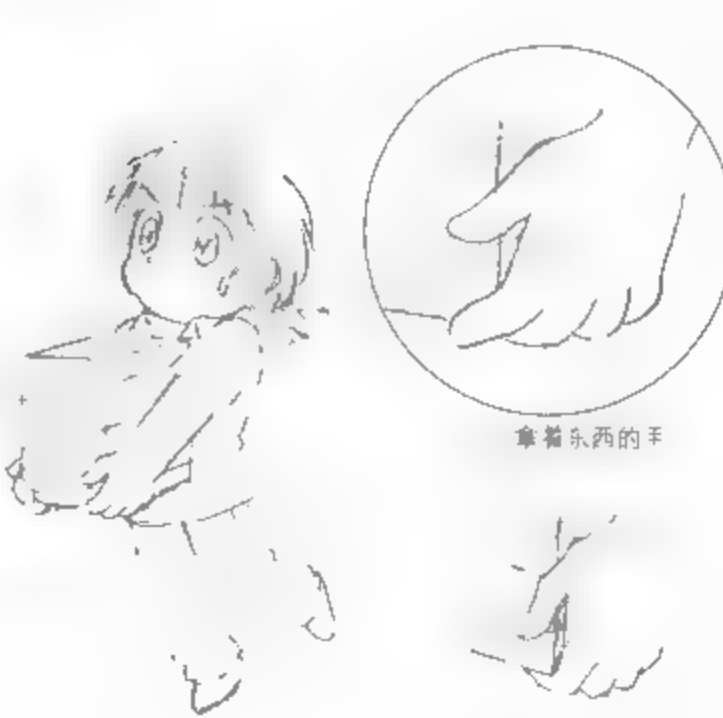
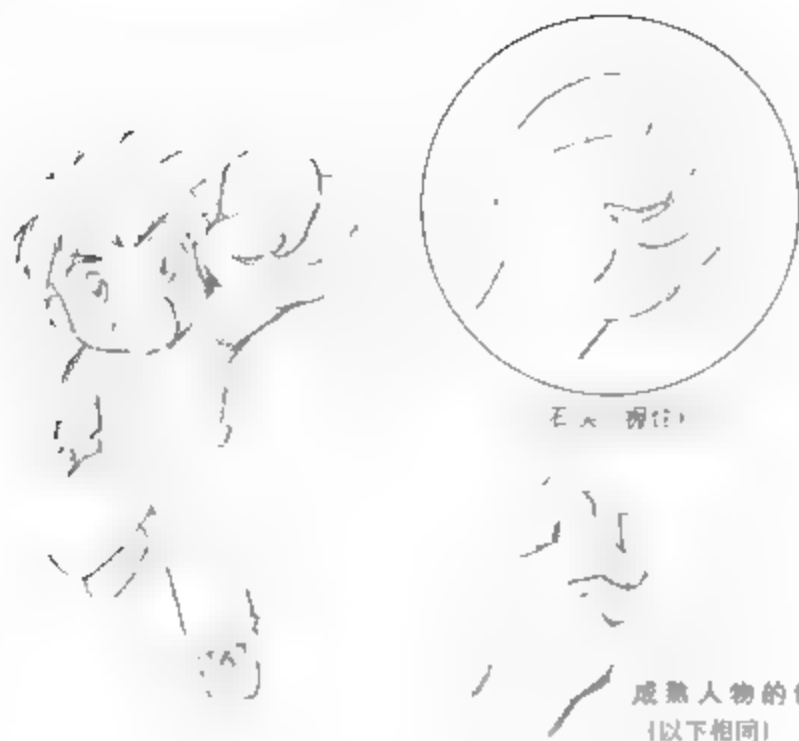
将头发 四肢和衣服的轮廓
也画出来。



调整线条 完成作品。

3 头身人物的手部表现

让我们来学一下3头身人物的手部变形表现吧！外轮廓线要比实际人物的手画得胖一些，手指画得胖一圈。

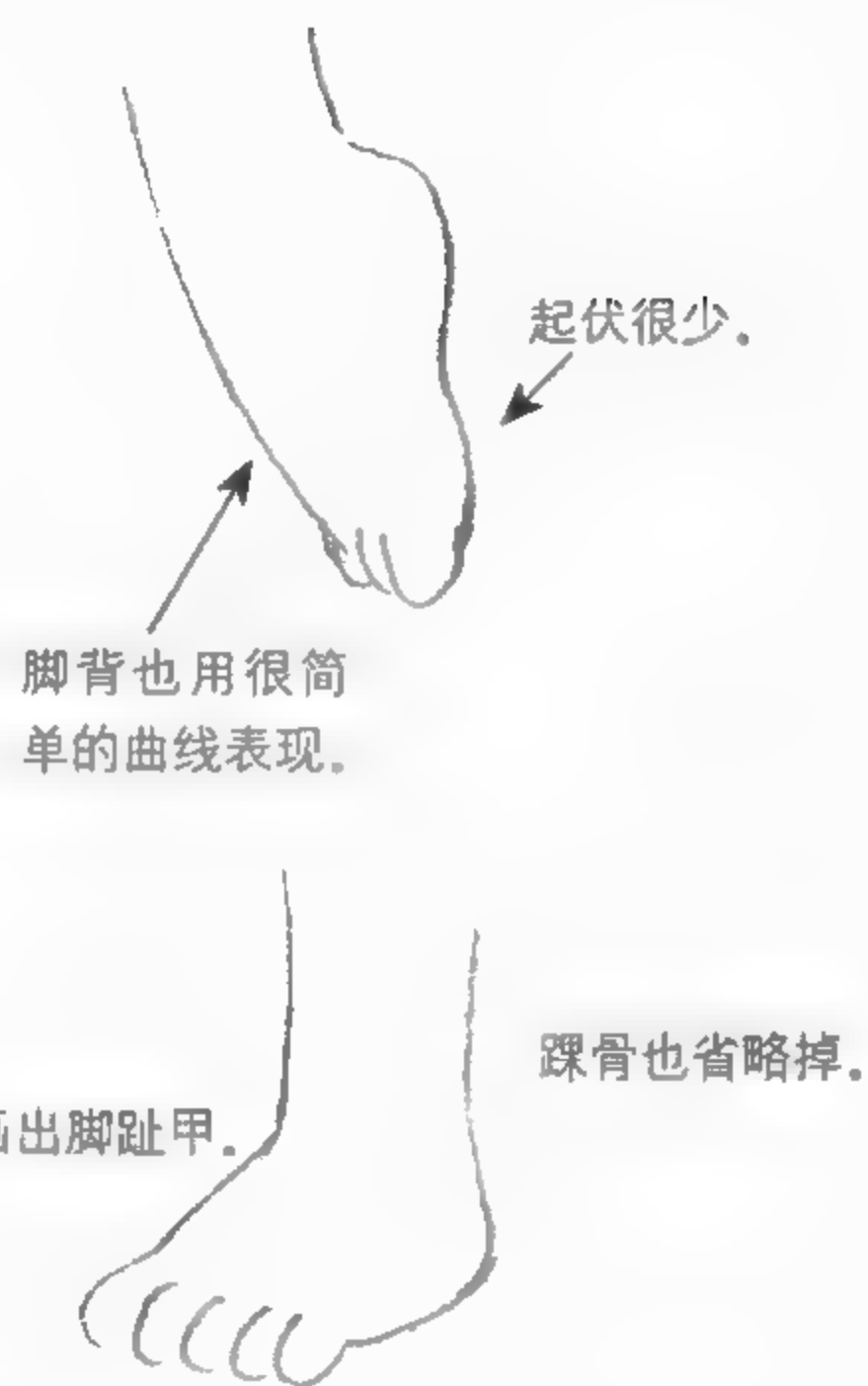


3 头身人物脚的表现

~和5头身人物的脚比较一下~

3头身人物脚的特点就是并不强调脚后跟。整体部分都很小，手指也胖胖的圆圆的，有很可爱的感觉。

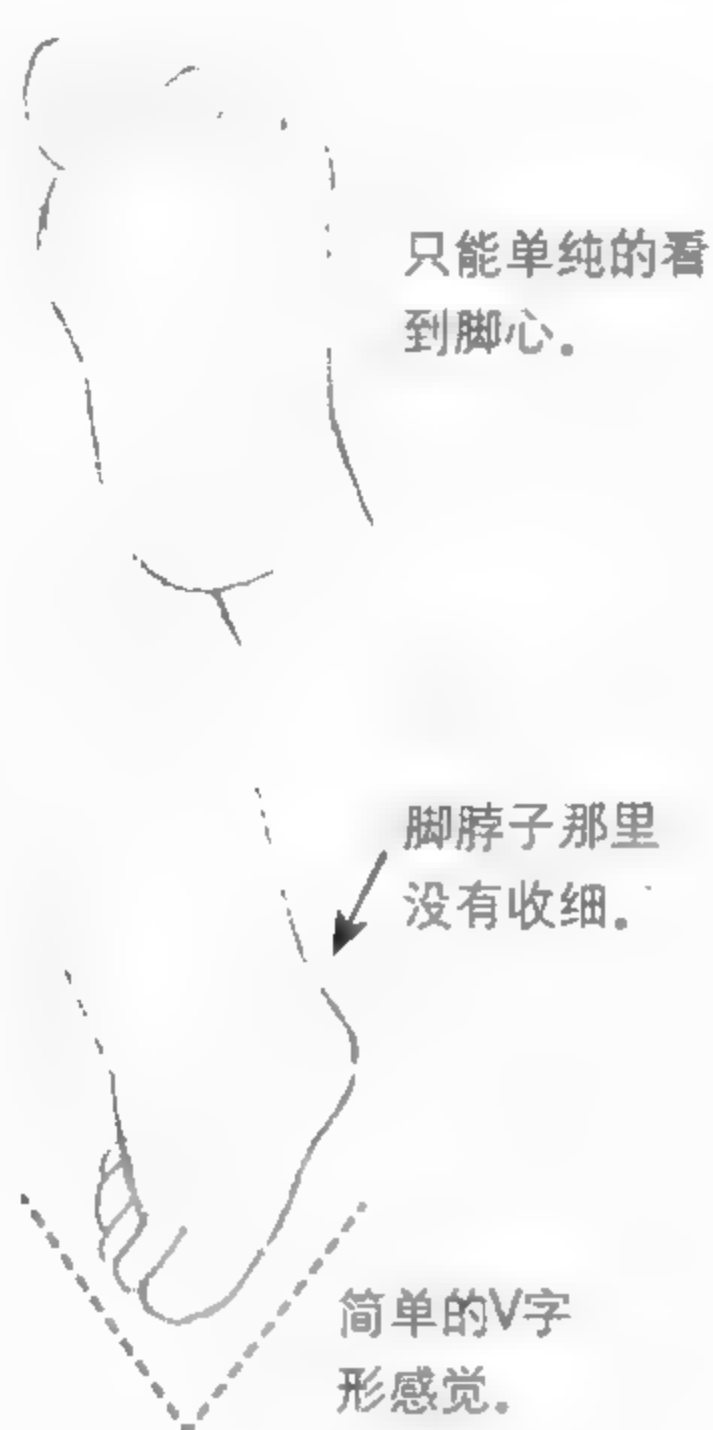
3头身



把3头身人物的脚也进行可爱的变形吧



在能看到脚心的时候，简单的V字形感觉。要把脚画得稍大一些。



两脚几乎是同样的轮廓。



因为脚被变形得很胖，所以只能看见脚尖。脚上的凹凸曲线也基本上全都省略了。

5头身



收细的脚脖子和脚后跟之间有着明显的衔接。



脚后跟和脚心，以及脚踝骨的凸起部分，都描画出了相当复杂的轮廓。因为脚触地方式的不同，脚的形状也有很大的不同。

4 头身人物的情况

画4个相同大小的圆 从两个摆起来的雪人开始绘画



① ②

4个相同大小的圆堆了起来。

画出脸部的十字和关节的圆圈，大腿根位置设想在大腿关节的下面



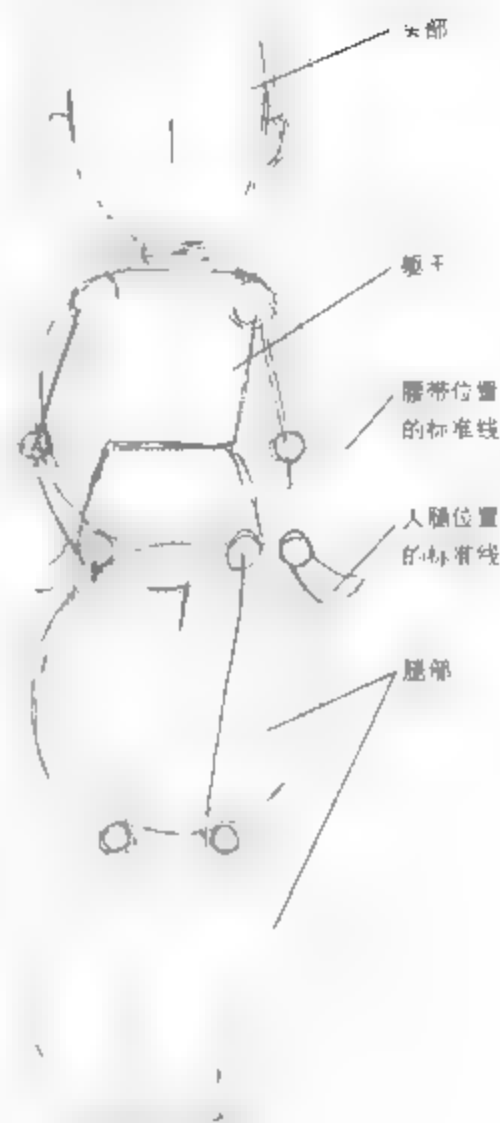
第二个圆

关节的轮廓

有时也在第二个圆的下面画出关节的轮廓 大腿根 这样而腿部 边调整大腿的位置

③

1/2的位置



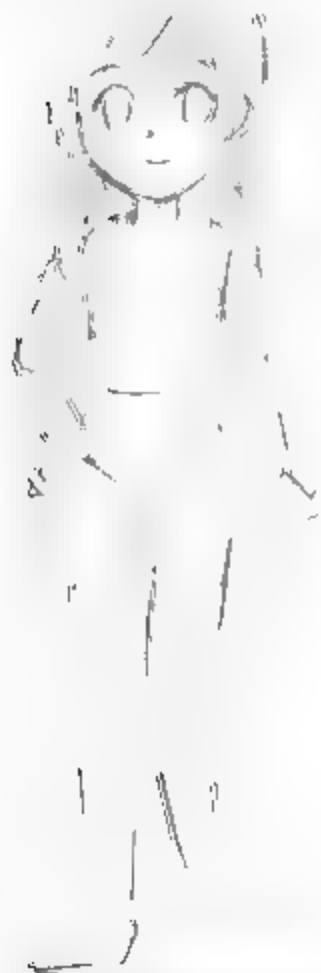
身体和四肢的轮廓完成了

4 头身人物剧场



描画女孩子

④



描画四分之三脸部和左右手
画出来

⑤



画上衣袖口位置

⑥



调整线条 描画好细节部分
完成作画



参考 如果改变衣服并
把眉毛画浓些的话 那
同样的轮廓也可以表现
男孩子。

描画男孩子



和肩关节的面
画画大 和肩
腰画宽



强调有着坚实肩膀的男孩子形
象时所用轮廓

即使是纸片 但是通过体格
就能体现为男孩子了感觉



4头身人物仅通过眉毛的不同就能够分别描画出男孩子和女
孩子。因为4头身比较适合表现还不是青年还有些孩子气
身体瘦细的人物比例 所以也比较适合用于不强调身体性别
差异的作品或者较中性的人物。



适合女孩的体型
身体很窄(较细)



适合男孩子的体型
身体很宽

想要表现出男女身
体差异的时候所用
轮廓 可以用宽度
来体现出差异感

4 头身人物的手部表现

让我们来学习 4 头身人物的手部变形。手指的长度和比例和实际的手没有什么区别，但是手掌要收缩，将关节和指关节画得圆些。



石头 握住



成熟人物的例子（以下相同）



剪刀



掌心



轻握着手



挡住嘴的手



拿着东西的手



完全掌握头身技巧的关键

头身经常被运用到表现身体和比例都截然不同的大人和孩子中。让我们结合人物来使用。

分别使用不同头身比例表现的母子人物。



姐姐（中学生）4头身 弟弟（小学生）3头身 妈妈（家庭主妇）6-7头身

或者小学生用4头身 中学生用5头身等也可以 作者不同所描画的头身比例也会有所不同，但运用头身的时候要做到人物的区别要一目了然。

简单表现法…改变身长



如果脸部画得一样大的话 那么4头身就会比3头身的身高高出一个头的高度。即使是高头身 也一样是这样的

12头身的人物（时尚成熟人物）。脸部很小 而且也不适合漫画和动作表现 但是因为可以充分的看到所穿服装 所以经常会运用到时尚插图中。



3头身

35头身，因为充满着跃动感 而且根据脸部和姿势的不同还能充分的展示其魅力 所以常被运用到漫画和插图中。



所谓的头身，就是表示以头的大小为基准，看全身（身高）能够分为几个头部的高度。

3头身



4头身



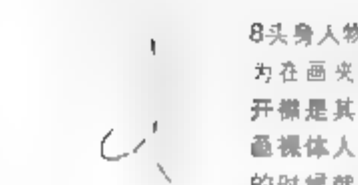
7头身



如果身高都一样的话 那么头身越高头部就越小。

夹克和迷你裙

【8头身】

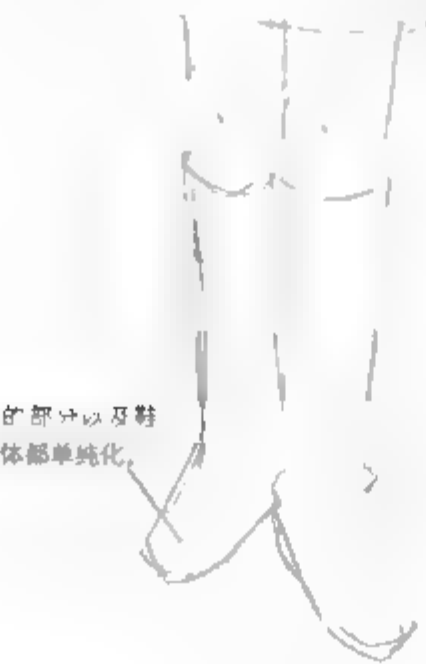


8头身人物的素描草图。因为在画夹克的时候胸部的开襟是其重点，所以在描画裸体人物草图这一步骤的时候就要将大体的身材曲线决定下来。

【4头身】



鞋尖的部分以及鞋的整体都单纯化。



【3头身】



素描草图中的变化重点，将褶皱单纯化，减少衣扣数量。

鞋的前端较细并用简单的形状描画。

素描草图中的变化重点，减少肘部和脖子处衣服的褶皱，胳膊的线条也简单化，身体上出现的褶皱也都省略。

【2头身】



因为身体很短，所以鞋子也变得很小。

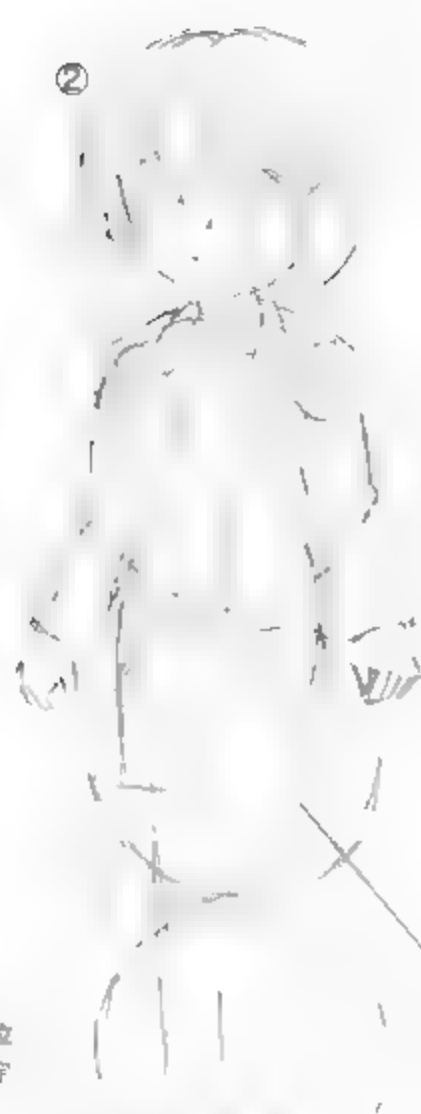
素描草图中的变化重点，减少衣服褶皱，省略衣扣。

画鞋子的时候，为了让鞋子看起来长，脚尖要画细。

4头身



身体轮廓、胸部、腰部、大腿位置
和手肘、膝盖等关节都要确定
好。



裙子的下摆以膝盖
的位置为标准描画
出来。

画上半部和衣服的轮廓

3头身



大腿位置

膝盖位置

描画出身体的轮廓。3头身
人物站立的手和脚的外轮廓
线也在这个时候决定下来。

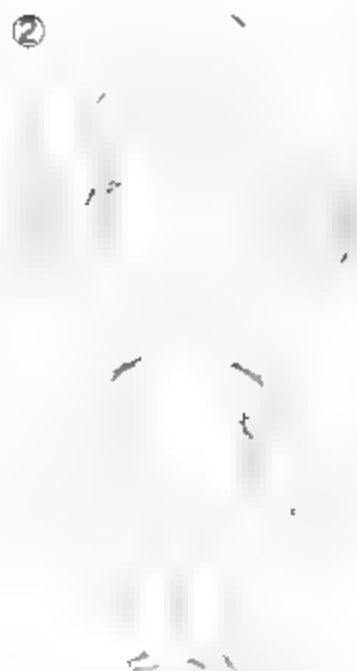


鞋的轮廓要配合着已经描画
好的脚的轮廓来进行描绘

2头身



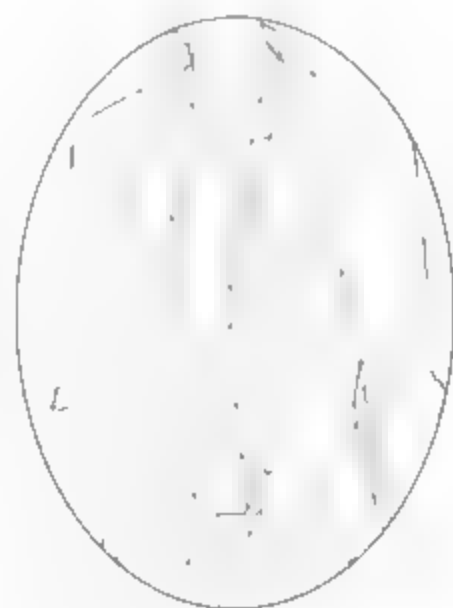
身体轮廓



调整身体轮廓的同时
决定好人物姿势的草
图



画上衣服



成熟人物正面开襟的样子。在Q版
人物中 要将其改为简单的曲线和
直线

【8头身】

【4头身】

变化重点 省略
了腰带孔

因为躯干部分较小
所以就看不到肋骨
了。将手提包画得大
些 体现其明暗感。

8头身人物的素描草图。因
为腿越长比例就越难掌握
所以被遮盖起来的部分
也要将其轮廓画出来。

【3头身】

变化重点 将腰带孔画大 减少数量。此
外 脖子后面的丝带画大些 手提包也要
配合着人物画成Q版（缩小）。

【2头身】

变化重点 省略腰带孔。如
果改变身材的话 手提包也
要随之改变 所以一定要注
意。

4头身



关节的轮廓用圆形画好
同时将人体外轮廓线的造型也画好。



脚内侧也要清楚



最后一角画好肩膀和脖子上的网格
以及颈部的细节部分



即使是很随便画的圆形轮廓
最后也能够完成一个4
头身人物。人物绘画并非
绘图 所以完全没有必要
拘泥于能不能画出精确的
图形。

3头身

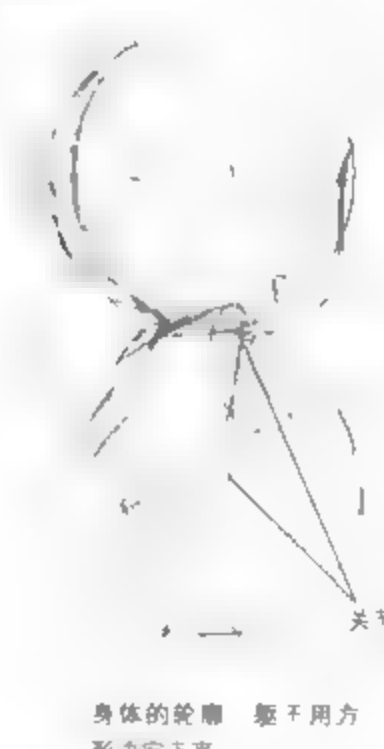


描画身体轮廓线的时候决定
好脸和身体的朝向 四肢也
用随便的轮廓线概括出来



调整身体线条的同时 画出
手提包的轮廓

2头身

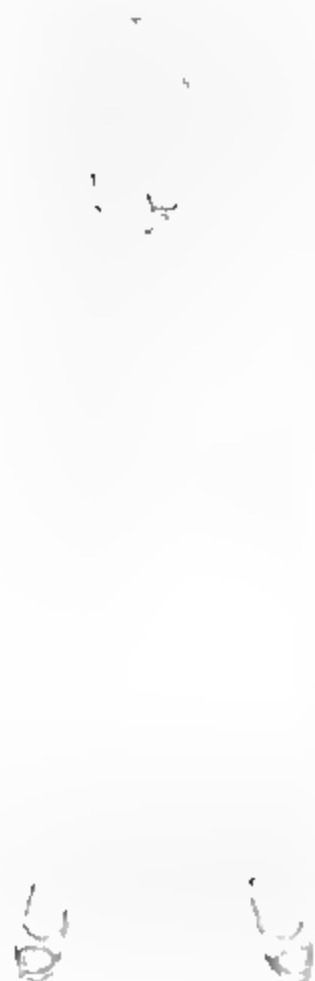


身体的轮廓 躯干用方
形决定下来。

关节的轮廓

配合着身体比例画出手提包。
因为有鞋跟 所以稍稍提高
点头身。

【7.5头身】



【4头身】



变化重点 因为身高比例小，所以裙摆的褶皱要画得更多一些，这样能让人物看起来更可爱。

【3头身】



变化重点 裙摆的位置有所变化。如果相对画得大一些的话，就能强调人物可爱的感觉。

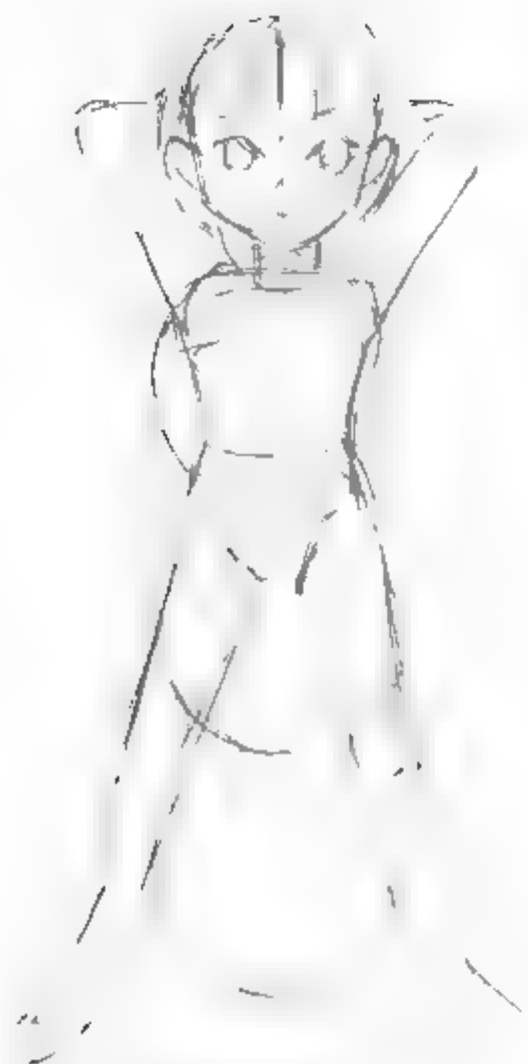
【2头身】



变化重点 将胸前的丝带画、强调裙摆上细致的褶皱。裙摆因为胳膊很短，所以要将头发的曲线调整好。

7.5头身人物的素描草图。因为长裙很容易体现出躯干的修长，所以稍稍减少些头身。裙子重点主要在下半部分，要多画一些褶皱和裙摆人物整体画出。

4头身



身体的轮廓线 画出整体的姿势

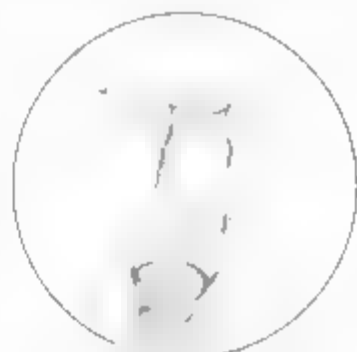


把前襟和丝带作为中心来进行描画所必需的中心线

为了决定好裙子下摆的位置 所以把裙摆+丝带+前襟画出来



丝带在胸部的下面 画面的中间。一边掌握好身体各个部件的位置一边进行绘画 是很必要的。

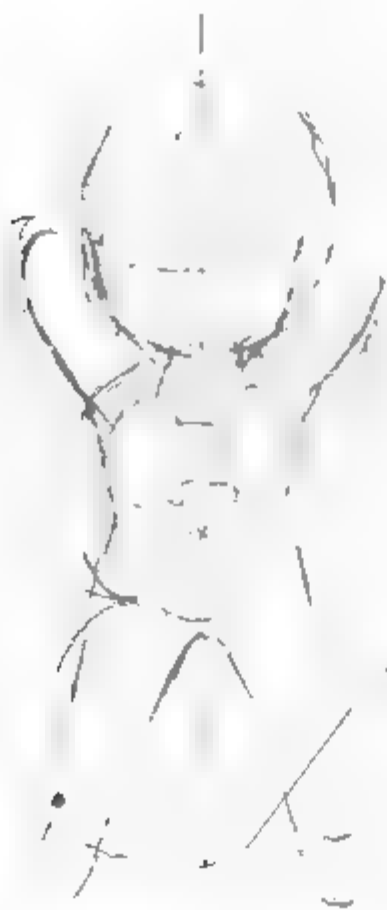


裙下摆大概在盖住脚脖子位置

3头身



因为是正面的构图 所以在描画身体轮廓的时候要把中心线也清楚地画出来



裙子的下摆

头发和衣服轮廓。在这步中 把裙子下摆的位置也确定下来

2头身



从人体比例来说脖颈比较短 所以脖颈绕脖子时后面实际上是不可能的。但是 在此还是要这样描画。



把头发处理得像是从胳膊上倾斜而下的效果。

【8头身】



【4头身】



变化重点：减少胸部和臀部的线条，
将衣扣的位置提高，这样就能够
体现出人物很帅的人物特征。

6. 与人物比例相同，将
头部的比例，画成与身体
比例相同，这样就能够
画出人物很帅的人物特征。

【3头身】



变化重点：将颈部画粗，减少衣扣的
数量，提高腰带的位置，这样就能够
体现出人物很帅的人物特征。

【2头身】



变化重点：去掉手肘部分的衣服褶皱，
但同时用简单的线条强调两肋的线条。
衣扣全部省略。通过简略并清晰地画出
前面的空白部分来决定人物姿势。

4头身



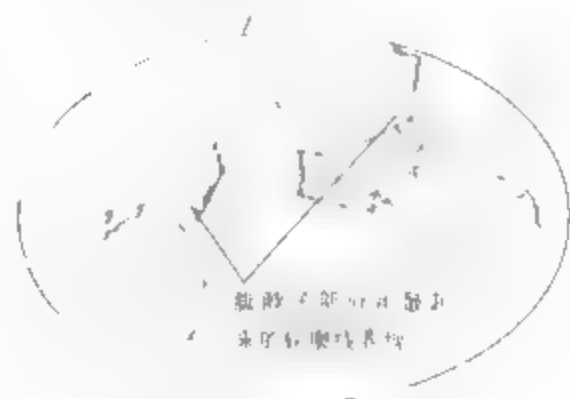
以圆形轮廓
作为标准



结合腰带的位置线将皮带
画好并画出衣服的轮廓线也画
好



开襟的西装上衣。用独特的曲线
表现出衣服卷起来的效果



裤脚口即裤脚底部
画出裤脚的轮廓线

把圆形的轮廓作为标准。用简单
的线条来决定人物轮廓线。

3头身

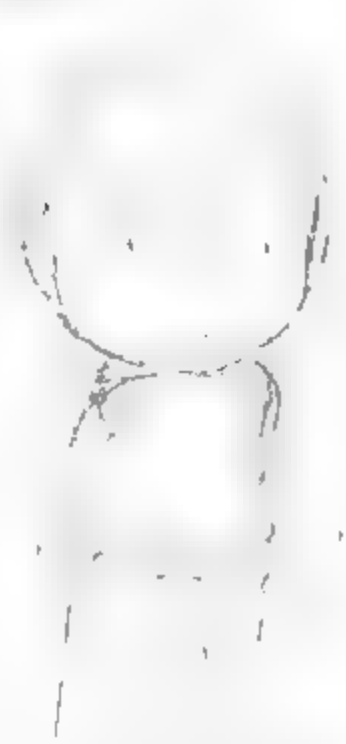


加入通过大腿中间的中心线。



描画出衣服。裤子下面堆
积起来的起伏感也在这一步
中决定下来

2头身



一只手插入口袋 这个姿势是
整个画面的关键 所以在描画
关键阶段 就要把手肘部分
架起来



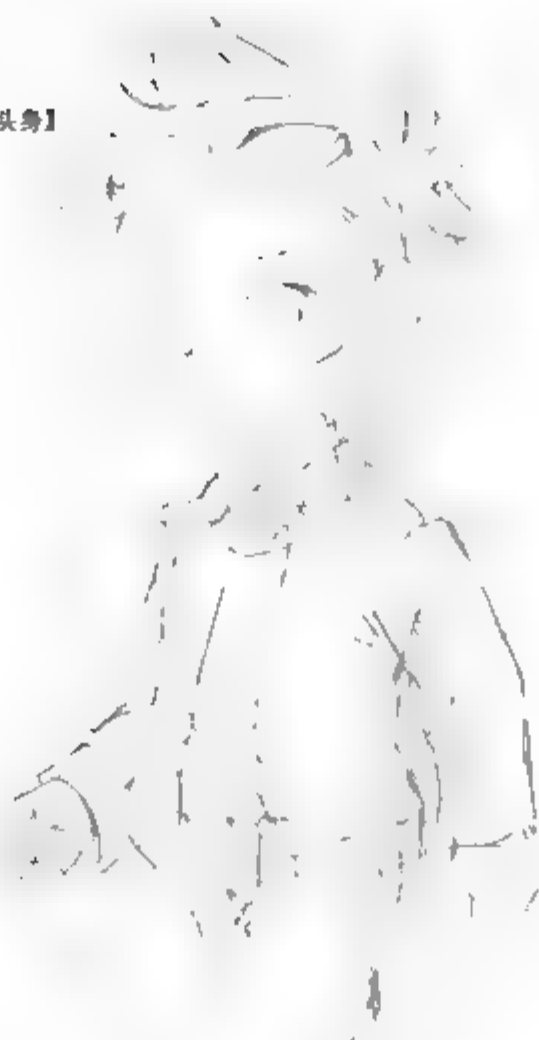
以插入口袋的手部轮廓为基准
画出上衣开襟处的轮廓线。

【7.5头身】



牛仔裙和领带的

【4头身】



【3头身】



变化重点 将大领子和胸章进行强调
鞋和膝盖的破洞 以及创可贴 防风
眼镜等等 这些特征的物品都用简单
的线条描画

【2头身】



变化重点 如果改变一下人物姿势来描
画草图的话 那之前快步行走的感觉就
变成了挺胸抬头行走的感觉了。

变化重点 把领子和胸章画大。虽然只有
一点动作 但是也要把他出去的感觉画得大
一些。强调走路的感觉。

7.5头身人物的素描草图。比
8头身要稍稍的小一些 所
以比起身着西装的青年要更
有孩子气 更能体现出年轻
人的感觉

4头身



身体的轮廓 在需要强调动作的时候
先描画出决定好关节部分的方形木偶
然后在调整姿势

左右手肘子 要画圆一点
身体一强调



领子和肩膀，强调这些有特
点的东西



复杂的鞋底和细致的鞋带等部
分，在小头身人物中就简单得
可以省略掉

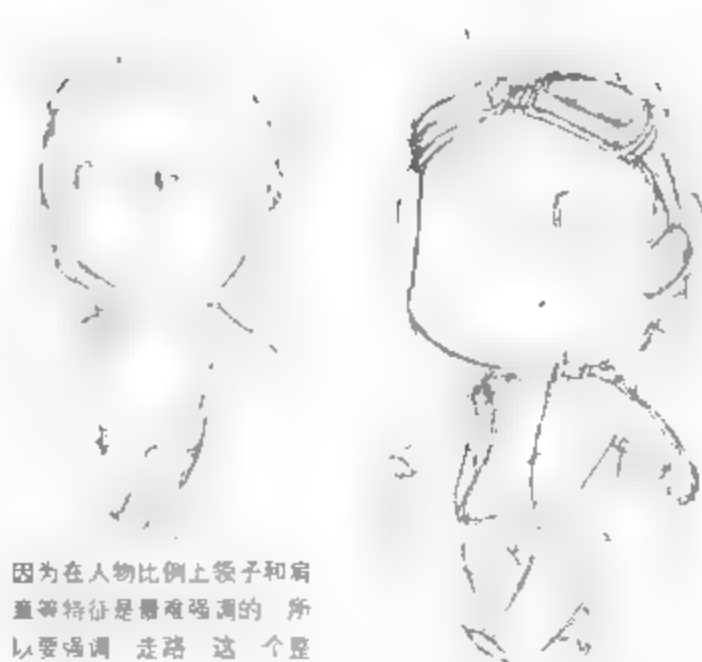
3头身



把身体轮廓线画 为了能表示人物
斜 表现出人物 是要直站立的而
身体前倾的感觉。 画的中心线。

在这一步要先把人物衣服的特
征概括地描画出来 再进行下
一步的刻画

2头身



因为在人物比例上领子和肩
宽等特征是最难强调的 所
以要强调 走路 这个整
体动作。

防风眼镜和衣服款式等本身不添
加任何变化。

学生鞋

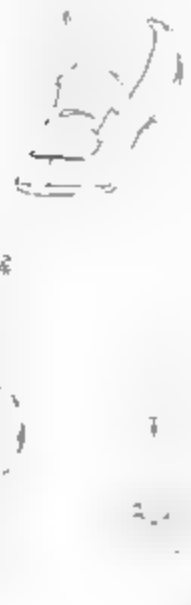
【4头身】

【3头身】

【2头身】



4头身的时候



2头身的时候

成熟人物的情况

3头身的时候

运动鞋



4头身的时候

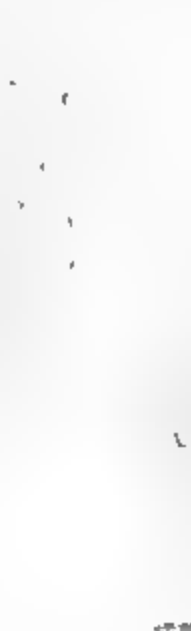


2头身的时候

成熟人物的情况

3头身的时候

高跟鞋



4头身的时候



2头身的时候

3头身的时候

成熟人物的情况

找到自己的头身

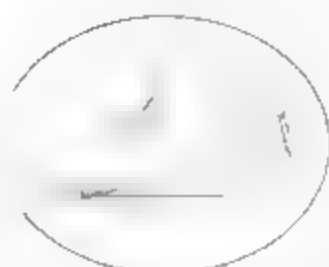
画惯人物画的人 会很自然地使用自己所喜欢的头身比例。那就让我们来了解一下自己喜欢什么头身比例吧。



因为头发会有一定的厚度，所以要尽量贴紧头盖骨画一条中心线。



画在下颌的最下面。



③ 用全身的长度（身高）除以头的高度。

头的高度
18cm

全身的长度
137cm

$13.7 \div 1.8 = 7.61$
7.6头身。这样就是约7.6头身了。

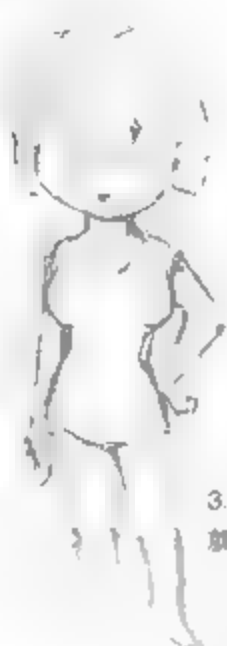
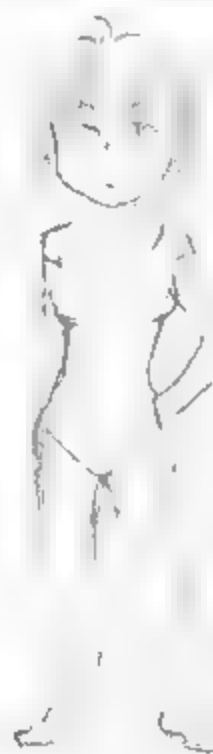
在全身上画出等分的小段。

1 到半厘米，标出10个等分的小段。

④

这个人物的头身是7.6头身。这样我们就知道平时要大概描画成7.5头身就可以了。

把小数部分简单化



头身一般像2.3头身和7.2头身。这样有零头的是很普通的。这个时候就简单的把2.3头身变成2.5头身，7.2头身变成7头身。



达芬奇比例

达芬奇曾留下的“人体内接于圆形和正方形中间”的人体比例图释。那如果我们把漫画人物放在图释里面的话……



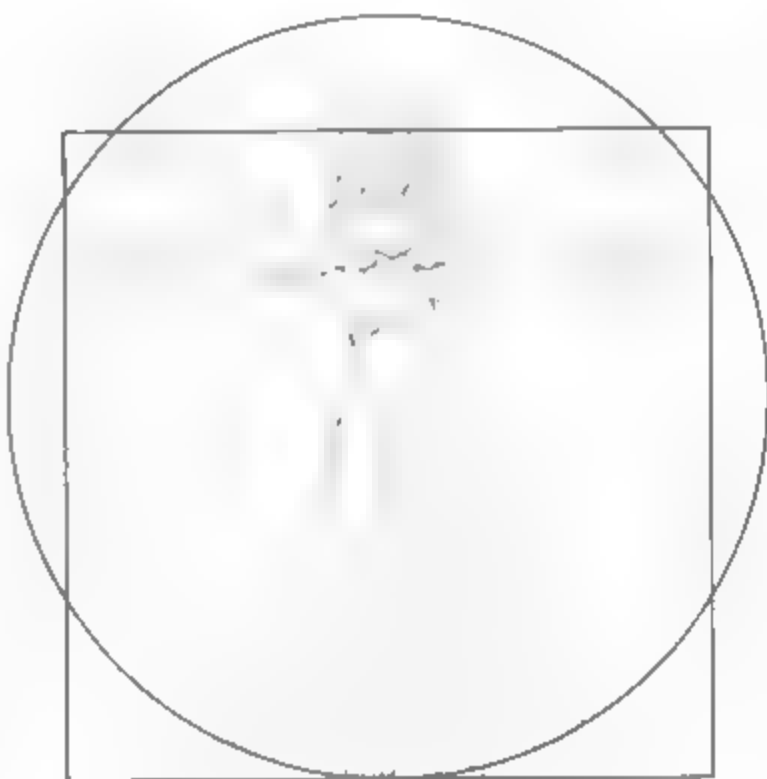
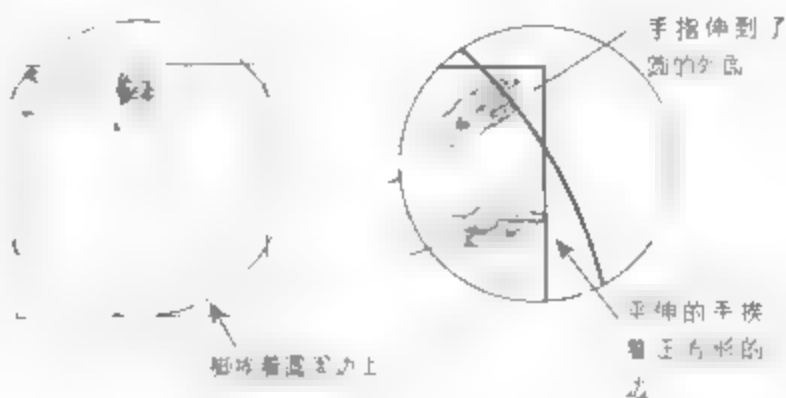
里昂纳多·达·芬奇所绘“比例法则（15世纪中叶）”。这篇探讨人体比例的探讨图被称之为《维特鲁威人》。维特鲁威是公元前30年左右的一位罗马建筑家。这幅画就是将其著作《建筑十书》中“人体内接于圆形和正方形中间”的论述绘制成画的。现在这幅画还依然被用于意大利的1.00欧元硬币中。（藏于威尼斯学院美术馆）



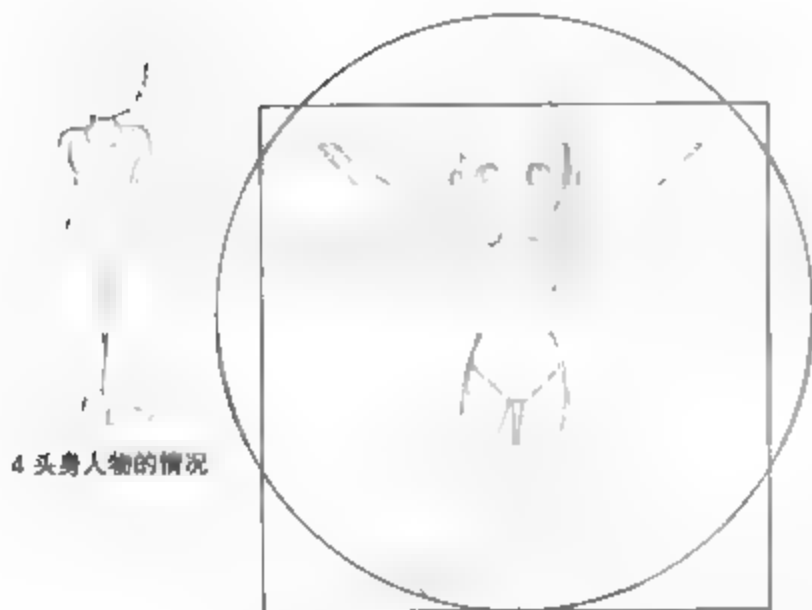
8头身



5头身人物的情况



脚沿着圆周的边，但是手够不到正方形的边。由此可见5头身人物的身体比例与8头身相比，手臂要略短。



4头身人物的情况

和5头身人物一样，脚站在圆周上，但是手够不到正方形的边框，而且距离也扩大了。头身变小，手臂也随之变短，好像这样才有很好的平衡感。

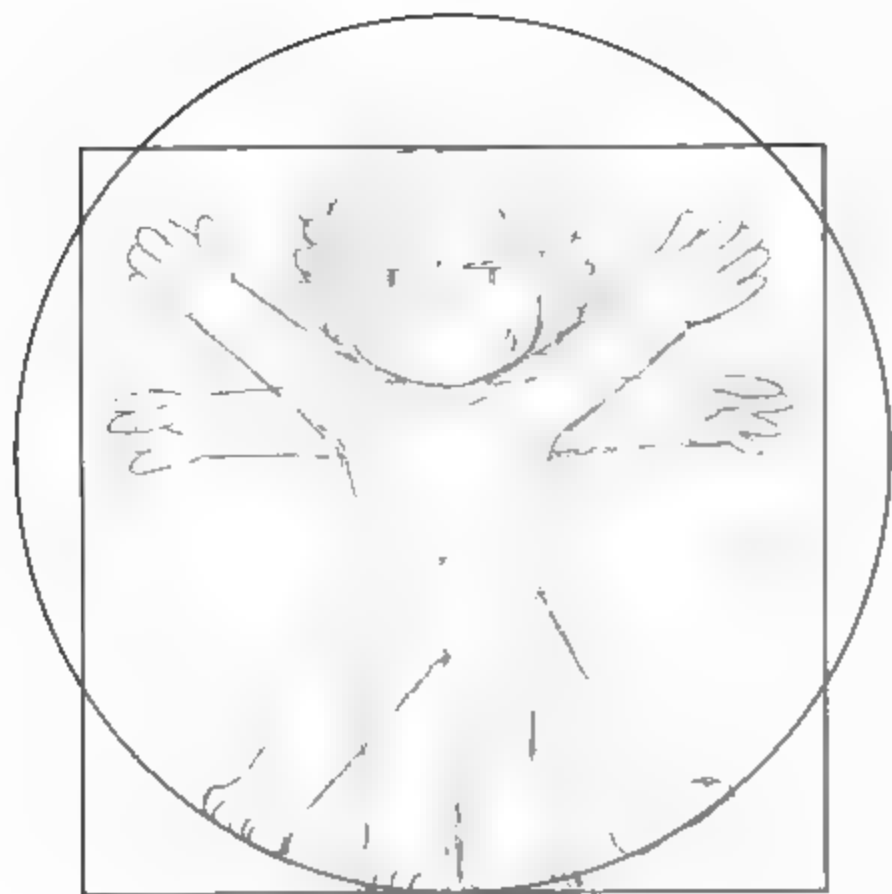


将4头身人物的头和躯干稍稍变窄再来看一下。虽然手和腿都变短了，但是在比例上就完全符合达芬奇比例了。



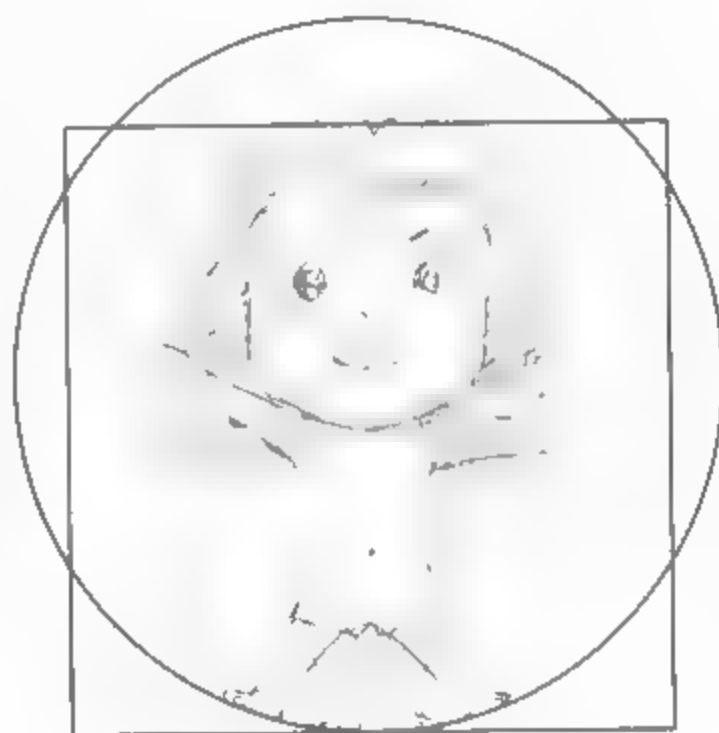
手下垂的构图。虽然手臂长度和身体比例都是正确的，但是觉得很不协调。

原版图



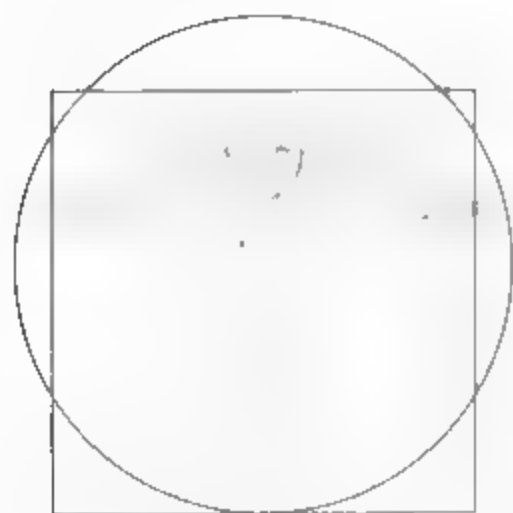
3头身

手和正方形边框
的距离更大



2头身人物

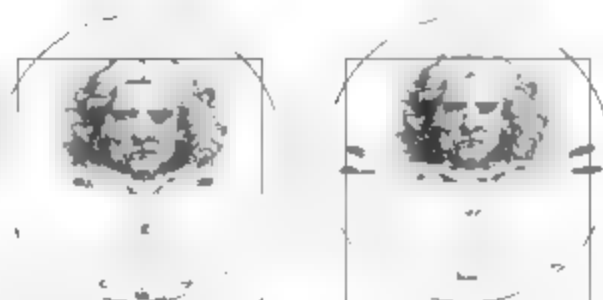
如果不如长约2倍长度的话 就够
不到正方形的边框



参考 4头身人物 手可以够到正方形
边框的情况。



手臂过长的话 人物比
例就会失去平衡。



试把躯干缩短 将8头身人物改为2头身人物

结论

漫画人物的“比例法则”

“即使比例小，手臂随之变短，但人物比例
平衡依然很和谐”

仰视和俯视的头身素描绘画

从上面看的人物和从下面看的人物，因为有了视角（远近）的变化，所以就表现出了感染力。

仰视的构图

从下往上看的人物。



65人高

其特征是身体往下慢慢变细，所以要把脸画得小



如果坐着看站着的人的话，那就好像看到了在仰视的人



要由下往上越来越有画面



3. 身体情况

脖子和膝盖等部位，要画得准确



2. 身体情况



描画+简单的立体图形，然后再调整线条进行绘画。



以更简单的方式，画出人物



飘在空中或者是踩在玻璃板上面的时候



俯视的构图

从上往下看的构图。



俯视的时候
脸部会变大

6.5头身



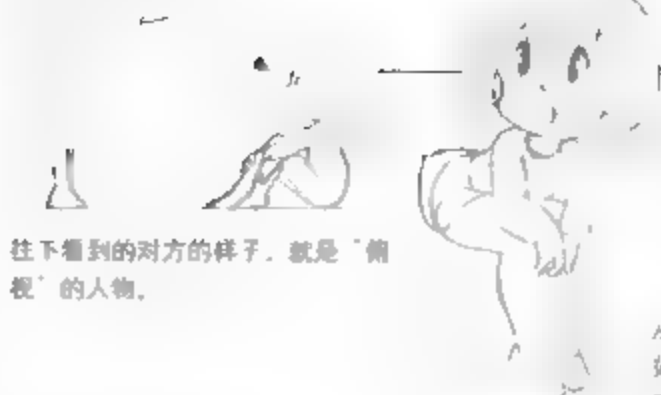
3头身



成熟人物·可以看到四肢和
躯干的部分。



2头身·几乎看不到四肢。



往下看到的对方的样子，就是“俯
视”的人物。

画出地平线或者墙
壁线的话，就能使
构图更加清晰



从上往下看的样子。
如果是易拉罐的话
可以看到瓶盖

普通构图中的俯视



普通的站立姿势，实际上视线从
脸部向下的，也是“向下看俯视
的样子”。

所以，腰带的线条和
短裙的下摆使用向下
弯曲的曲线描绘。



视线越靠下俯视的
程度就越强，所以
也就需要向下弯曲
弧度更大的曲线。

仰视和俯视的面部

仰视的时候下颌底部面积较多，而俯视的时候是头部的面积较多。进行描画时注意眼睛的位置。

仰视的时候

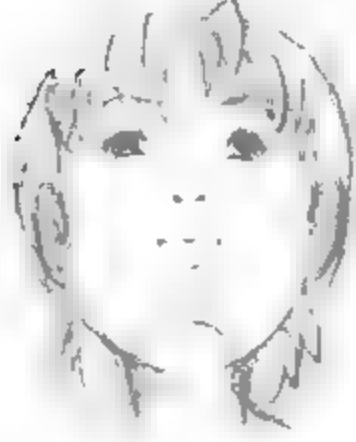
描画出从下往上看时候的脸



普通人物的下面 正面角度



仰视的时候 可以看到下巴和鼻子的下面 眼睛的位置也要变成“”形状



有设计风格的人物 可以用在二次元人物中



虽然眼睛的形状没有变化 但是眼睛在脸部的位置 下巴 嘴唇 和嘴 下巴和下巴部分的面积画多些



变形很大的人物 适用于2~6头身



额头上面的那一“”经画不到 眼睛 下巴和下巴部分 下巴部分画得多些



略有变形的人物 成熟人物风格 适合3头身以上的人物。



即使鼻子简单描画得很 也要把鼻子下面描画出来

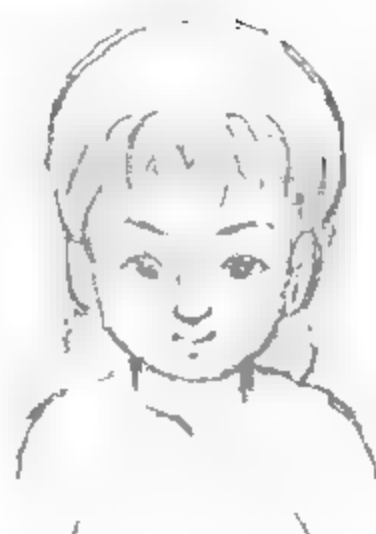


俯视的时候

从上往下看的情形 描画低头时的脸部



普通类型人物



鼻子的形状没有变化 看不到鼻孔



2头身人物



3头身人物



4头身人物



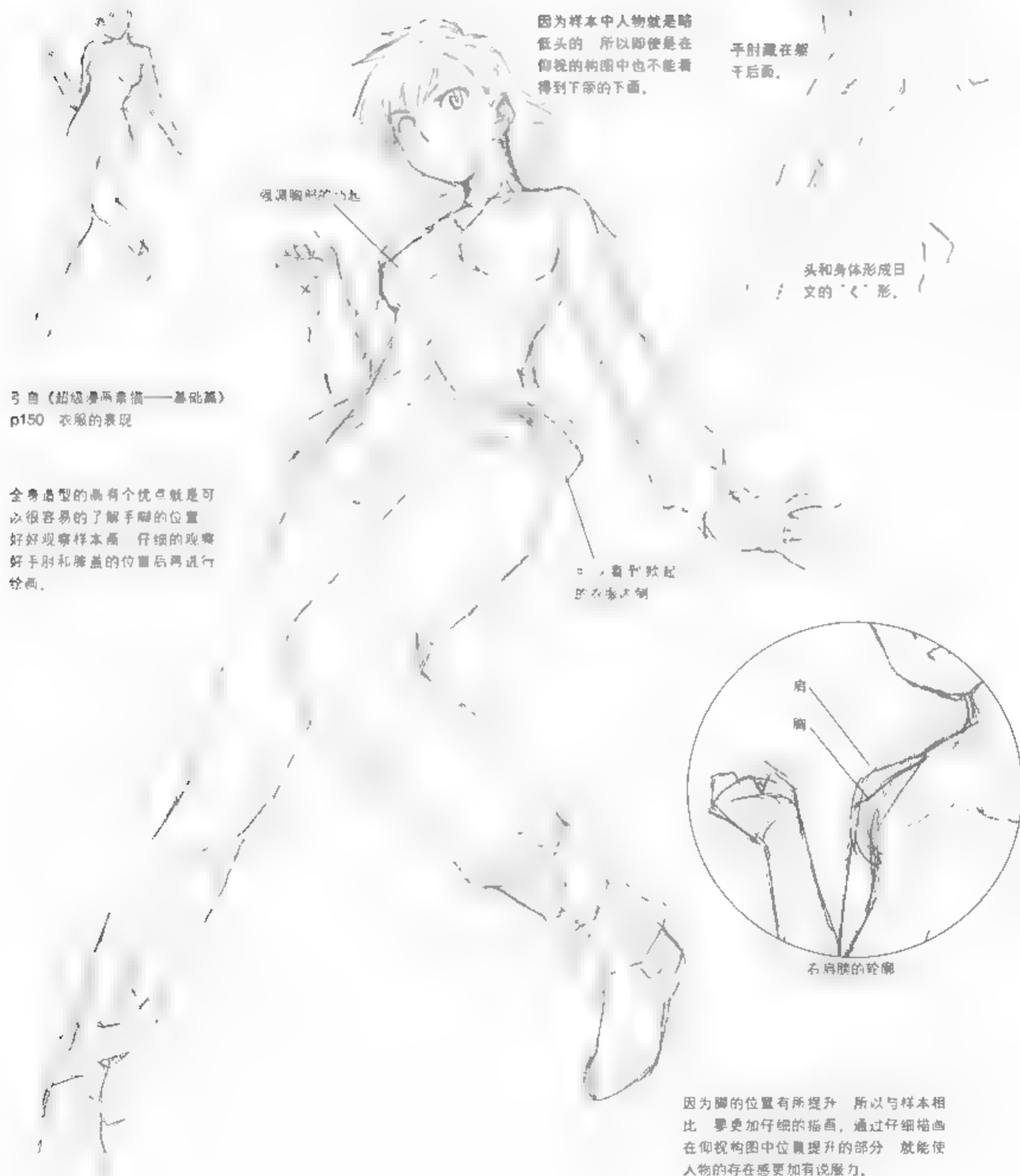
仰视和俯视的绘画实践

插画仰视或者俯视的时候，要先把普通视角画好再进行描画。

造型

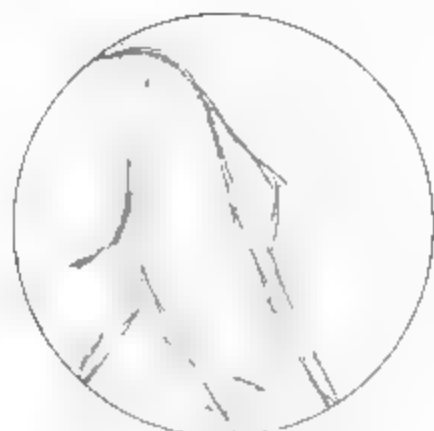
1

仰视…从右下往上看的时候



把成熟人物作为描画Q版人物的基础

Q版人物就以此为基
础来进行描画。



肩膀的画圈。有衣服
的堆叠和褶皱



画圈内为成熟人物表现

Q版人物需要
记着画时朝向
画纸



袖口

手和袖口的位置。都以成
熟人物为基础。

手腕处画圈。画时朝向
画纸

袖口…简单化表现。手
和手指都进行Q版人物
风格的变形。画时画短。

衣服的下摆和上衣。要画成熟人物的
1/3-1/5。



袖



仰视…从左下往上看的时候



俯视…从左上往下看的情况

画出体现立体感的线条



糊起来的衬衫下摆 附
像这样折 缝成这个样子
图



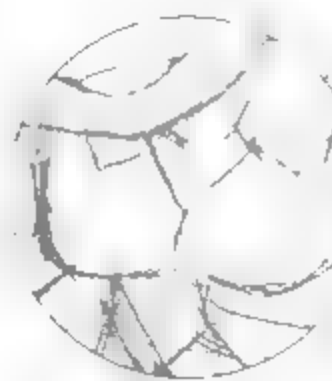
、脖子根。用椭圆形描画。

· 锁骨线。把上面画清晰、

肋骨线。可以抓住骨盆的立体感，



ハトと、信田上人
竹 要弘と、竹
角 千代、貴 枝
差の呈現方法（怎样
細讀）等等



姓名：_____
 学 号：_____
 单位：_____
 电话：_____

俯视图…从稍靠右上往下看的情况

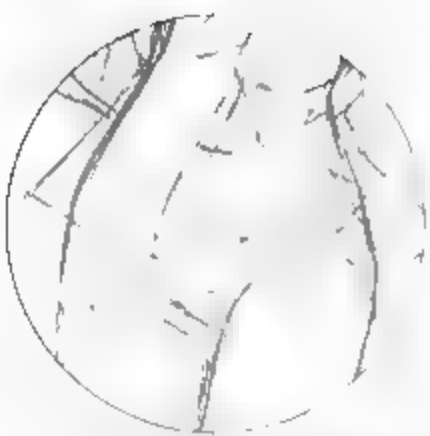


俯视…从右后方往前看的情况



因为裤子紧紧贴住腰部 所以裤子腰部的外轮廓线也要想成紧贴着身体的样子然后再画

连接身体的前面和后面
~自然身体是合拢的~



因为裤子紧紧贴住腰部 所以裤子腰部的外轮廓线也要想成紧贴着身体的样子然后再画

连接身体的前面和后面
~自然身体是合拢的~

4 自《均线图景》——基础篇

1 55 以人物穿，在按图知曲义

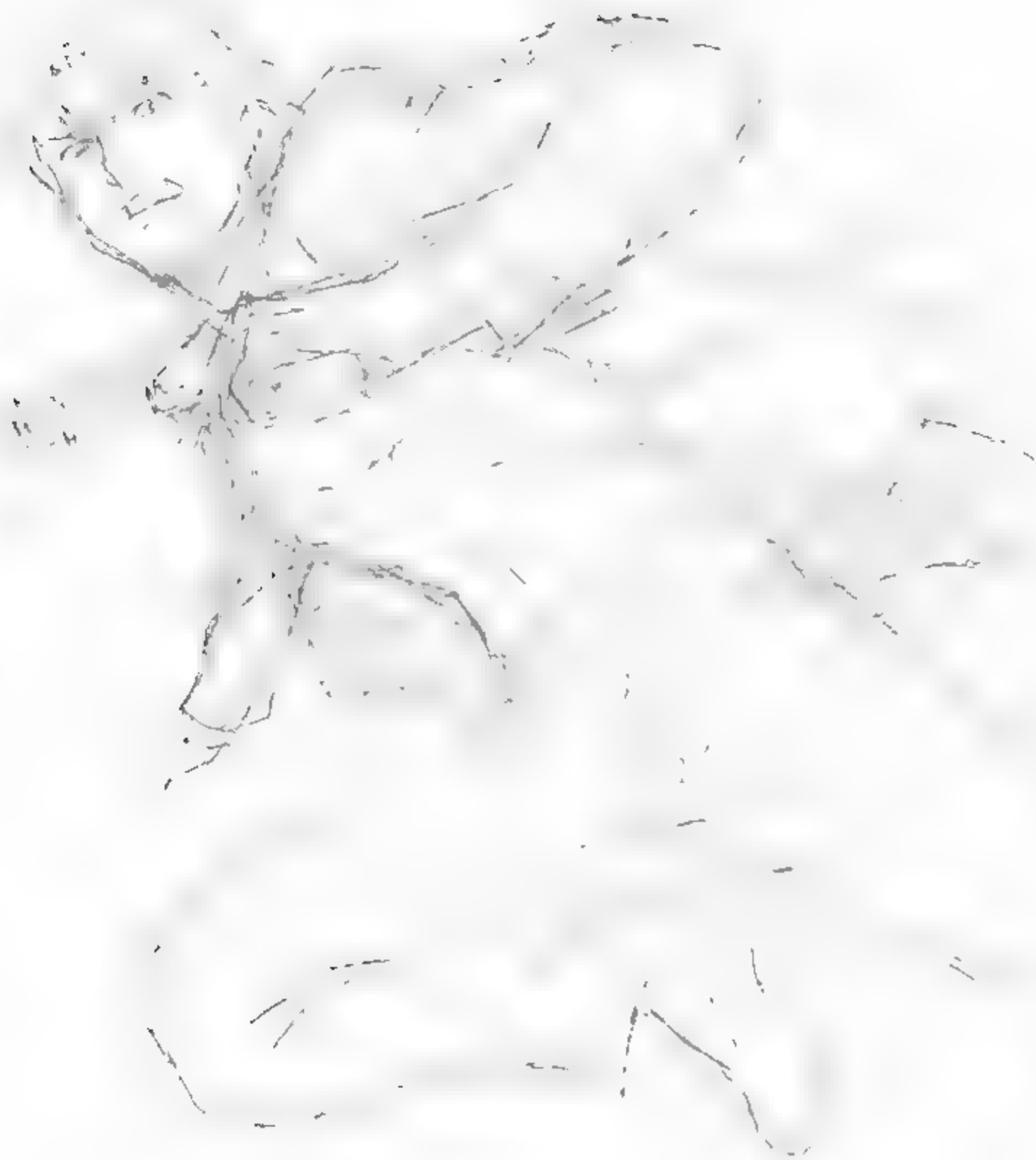
2 松各型

仰视
…从下往上看的情况

仰视：从下往上看的情况
…从下往上看的情况
…从下往上看的情况

仰视

…从左下往上看的情况



这个角度能很清楚地看到脸部的方向。身体朝向侧面，清晰地表现出人物脸部的表情营造出了戏剧般的感染力

俯视

…从左上往下看的情况



虽然看不清楚脸部，但人物的前倾姿势和远近很明确，强调夹克衫翘起的部分。在想要强调速度感的动作的时候，用这样的构图很合适。



俯视

…从后面往前看的情况



虽然看不到脸和枪，但是作为画面，只看到前背部就看到，所以就能营造出一种力量感。这样的构图与速度感相比，更注重冲击力。

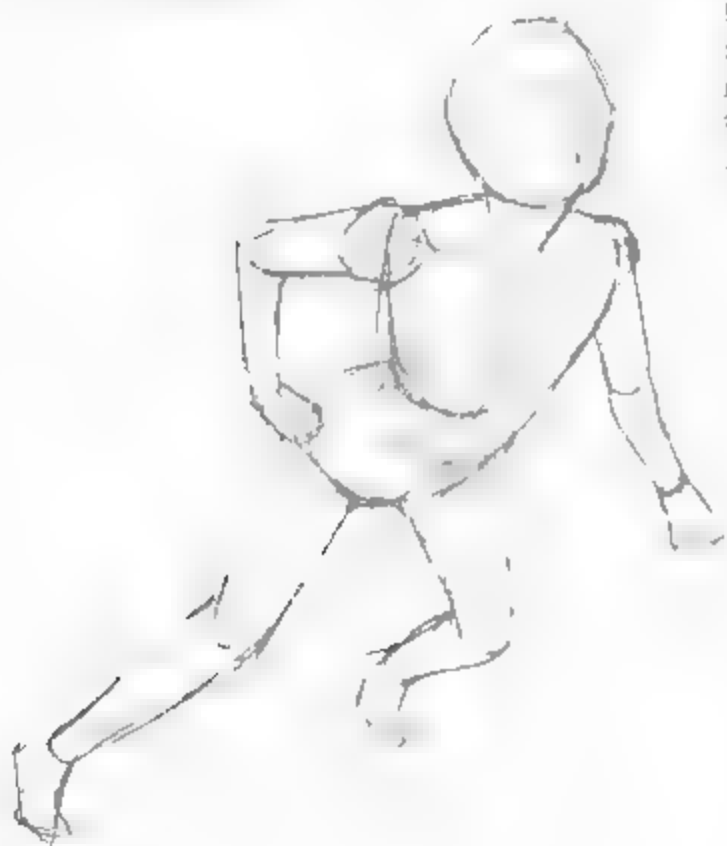
从各个视角 展示全身的造型



引自《超级漫画素描——基础篇》
p137“苗条的女性人物”中
强调优美胸部线条的造型。



练习造型。无论是原画中优美的
造型 还是从其他视角 身体的
反面 脖子和四肢的方向 角度
等等 从各种各样的角度进行绘
画练习并确认每个造型。



确定为仰视视角的造
型。在最后确定好手
臂角度之前 要有多
次调整

知道了原画的造型 可描画
成仰视感的构图又是什么样
子呢 出于这样的考虑而进
行的练习。

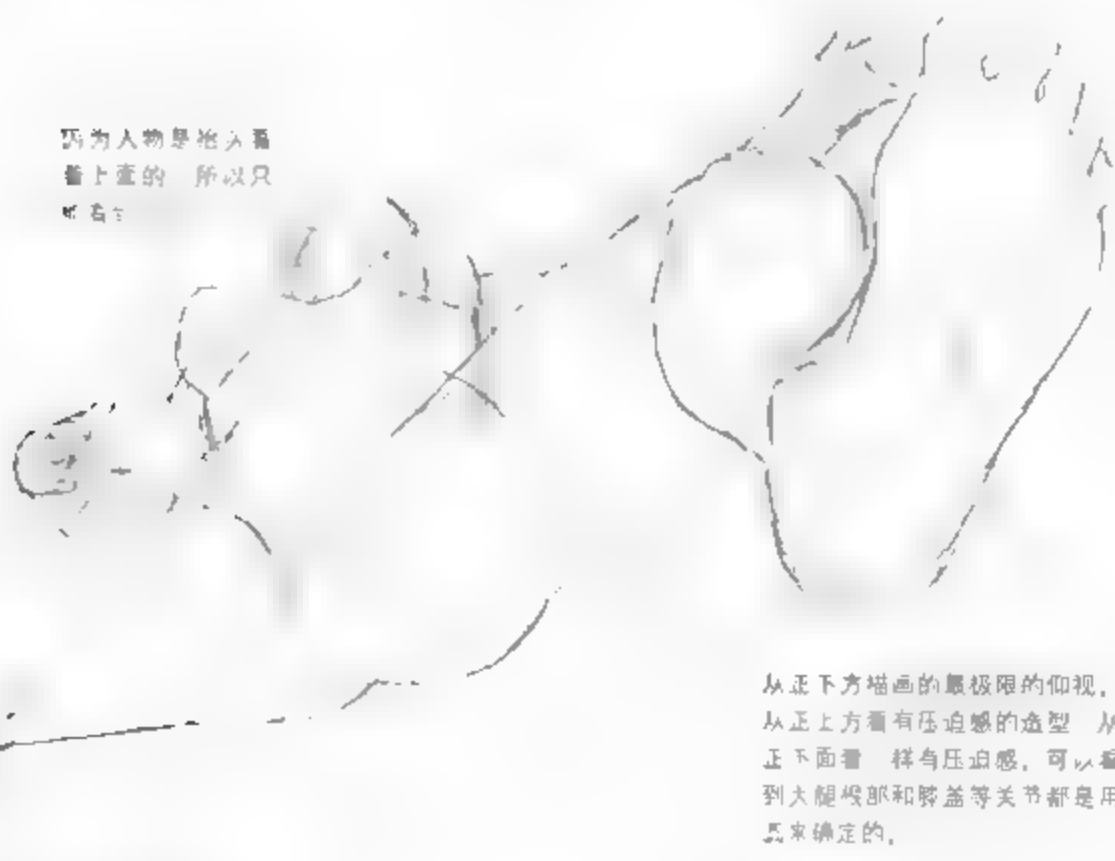
从后看的俯视效果和从正下方俯视效果习作

决定造型的时候 总会有 “配合着这个视角要用这个帅一点的造型。”和“这个视角必须要用这个”这两种情况。这个样图也是其中之一，有些视角会出现无论如何也不能很好构图的无奈。



从后上方俯视构图的绘画练习，确认姿势，两腿张开的宽度和手臂的造型等。

因为人物是抱头看
着上画的，所以只
能看。



从正下方描画的最极限的仰视，从正上方看有压迫感的造型，从正下面看一样有压迫感，可以看到大腿股部和膝盖等关节都是用圆来确定的。

膝关节。圆的大小不仅仅是关节而且更是整个大腿粗细的标准。在这样的视角中，左右腿之间圆的大小没有什么变化。

仰视

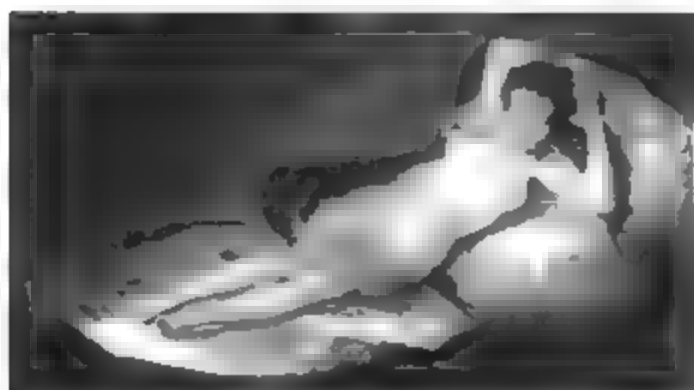
…从后下方看的情况

想表现的一个画面中 强调强烈的肌肉线条有效果

1



画面中的动作虽然只有
一个瞬间，但强烈的肌肉

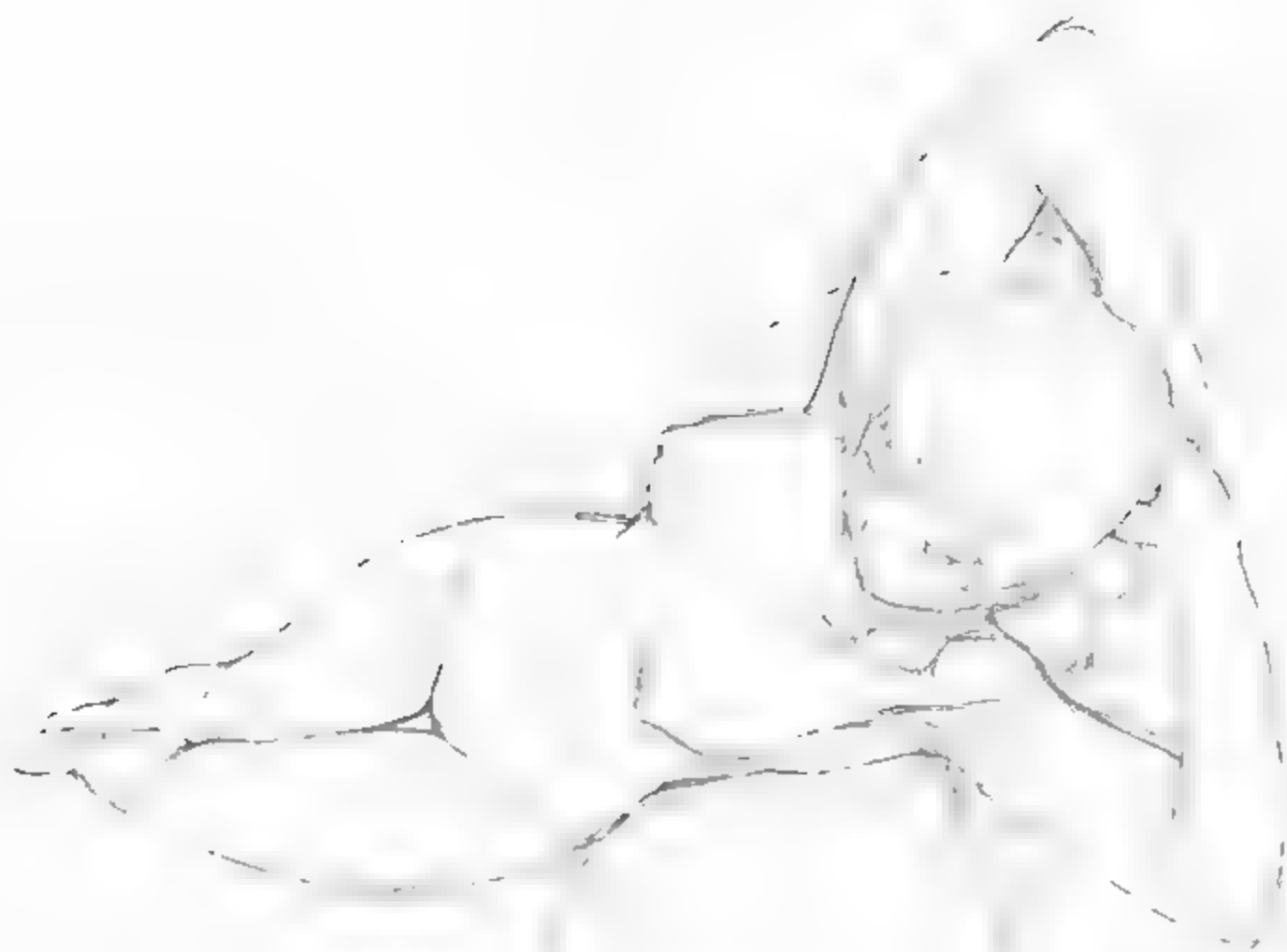


弗朗西斯柯·德·戈雅《裸体的女人》
1800年
藏于西班牙国家普拉多美术馆

戈雅的作品《裸体的女人》，“裸体少女的造型”闻名于世。在各大美术馆、画廊、书报、网络上都可以看到。看到黑白照片的照片，你会觉得“性感”感觉是司空见惯的人物造型绘画罢了。但是，如果你要学习绘画的话，你就会被其中经过缜密构思的肉体柔软线条，寄托女性柔美、最完美的女性肉体美而压倒。教人从绘画中参考，描画上比较容易理解的视角构图吧。



从膝盖上面开始捕捉你感觉
令你心动、膝盖的表现。相
比、身体所要，不能很突出。



捕捉从左上方俯视感觉的构图，
这个角度可以很流畅的展现女性
线条的柔和美

描画出人物脸部的印象感



反映出五官的位置 眼睛和鼻
朵的特征





从右侧面捕捉视角的情况 实际上并没有画出的后背和臀部的线条 通过看得见的胸部和腹部线条推测画出 主意人物丰满柔和的肌肉 用起伏的线条 画出可外轮廓线

第3章

在漫画中发挥作用的变形表现

漫画的乐趣是通过人物夸张的动作和情感表现传达给读者的。现实世界中人所不能做到的动作和表情，对漫画人物来说，不过是最基本的演技之一罢了。

但是，很多时候对于画家所说的“画得夸张些”，实际上并没有想像的那种夸张程度。

画得夸张，也就是人物彻底的变形表现。实际，成熟人物的比例平衡是很难掌握的。

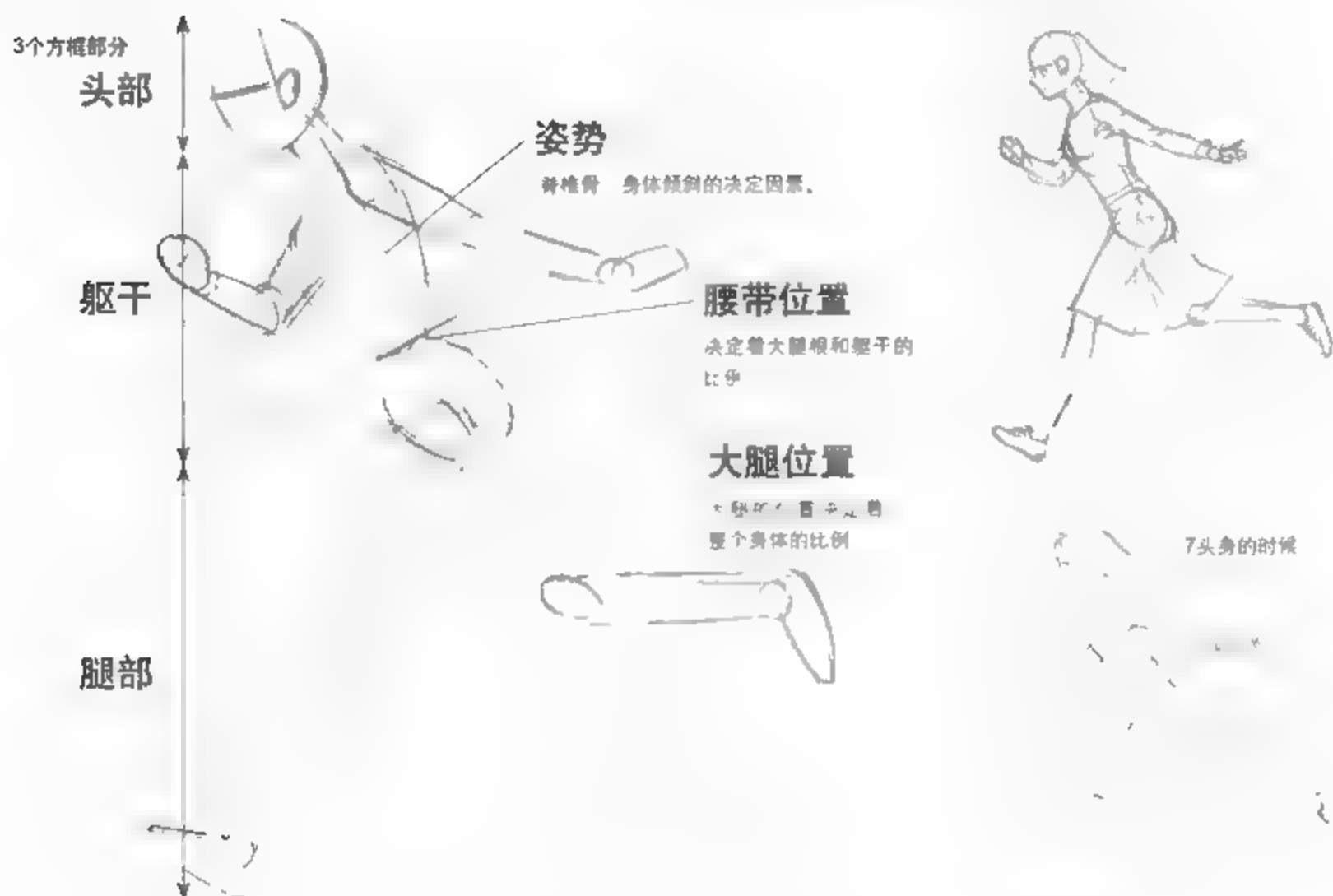
非常极端的人物变形表现，也是通过练习Q版人物最开始的变形头身比例平衡以及动作和表情来学习其本质的。

通过练习Q版人物的动作和情感变形表现，可以使成熟人物绘画的表现力有一个质的飞跃。

在本章中，我们就来学习Q版人物为主的变形表现的绘画技法。

描画人物动作的三个要素

- 1 把全身分为头、躯干、腿3个方框部分。
- 2 要注意腰带和大腿的位置。
- 3 意识到姿势和身体的倾斜感来进行绘画。



跑步动作的绘画顺序

【2头身】

姿势
身体的倾斜



画出轮廓 将眼睛和细节画清楚 决定好腰带的位置后画出衣服 完成

【3头身】

头、肩、腰、臀画轮廓



大腿的位置，臀部部分最下面的轮廓。

【4头身】

腰带位置 大腿的位置

大腿位置

决定好姿势后画出轮廓
在确定大腿位置的时候
用圆圈画出胯部。

以胯部的圆圈为
标准画出腿部。



基本动作的描绘方法

让我们从与现实人物最相近的成熟人物的动作中，捕捉动作的特点吧。

行走（正面）

画出身体草图

身体的描画方法基本上是一样的。对应着头身比例决定好腰部和膝盖的位置再进行描画

【4头身】



【3头身】

【2头身】

【7头身】

可以看到脚跟

！脚尖轻轻地增高。在这幅图中，右手和脚抬高了重心点。

穿上衣服

如果是好模特或者穿着紧身运动衣的身体草图的话再描绘什么样的衣服都OK

【4头身】

【3头身】

【2头身】

行走 (側面)

【7头身】



变形从轮廓开始

④ 在第三步的基础上，在，还可将动作的轮廓和原画中动作的特征反映出来。这个时候再通过姿势和手脚的比例变形，展示出画面的个性。



卷四 詩集



2. 角 的 度 量



的向前伸。



4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 8

÷ 我 九 咳 + 痛 + 於 喉 嚨 的 各 部 +
十 幾 下 咳 之 後 吐 出 厚 舌 水 + 一 能
够 有 生 机 勃 勃 感 觉 的 所 以 也 没 有
必 要 在 全 忠 於 本 本。



【2头身】



【2头身】

前、后、侧身体中心
线形成3文的
“C”形。

紧身运动衫款



改变脸部和身体的中心线
就能体现出动作感。这是
对于身材较小的Q版人物
特别有效的手法。

参照样本图加入脚和头发的轮
廓。仅这样就能够表现出动作
感了。



【3头身】

【7头身】

样本图。以肩为分界，上半
身和下半身是扭曲着的。



头、躯干、腿的倾斜
方向表现出人物行走
的动态。

样本图的衣服、袖子、脚
头发是参考样书所绘。



【4头身】

对照着样本画出轮廓

身体草图。对应着4头身
人物的身体比例进行绘画

样本图的4头身版。头
发的量很多显得头很
大，强调人物的活泼
感。

从同一个身体草图开始
描画。替换脸部、发型
衣服和鞋，画出一个属
于自己的人物。



跑步（侧面）

【2头身】



前倾姿势。从倾斜的小雪人这里开始描画。



身体草图



完成

【7头身】

在身体轮廓上画出四肢轮廓。

向前倾斜约45°的时候，会更加有速度感。

【3头身】

腰带位置的轮廓

在腰干最下面的轮廓上，按照标准线画出腿部。

全身的轮廓。画出3头身人物平衡的标准线。

【4头身】



前倾
的感觉

把人物的身体以块面的形式概括地描画出来。

手臂平衡位置
重心位置

全身的轮廓。注意看手臂和膝盖的位置。调整手脚的平衡。

回头 (全身)

【7头身】



【2头身】



腿比较短的人物单腿站立位置
视角等都简单化。所以如果是有点俯视角度的话 就看不到腿部了。想要突出表现脸部和手臂的时候 通常会变换一个视角

【3头身】



【4头身】



不仅仅是站立的姿势 视角的
表现也简单化。

姿势

【3头身】



肩膀

腰带位置

大腿

膝盖

脚尖

俯视角表现比较准 加入人物姿势时在肩膀 腰带位置 大腿和脚下的地方加入标准线。

在肩膀 腰带位置 大腿和脚下的膝盖处画出平行的标准线是掌握好人物比例平衡的一个窍门。

【2头身】



倾斜脸部来表现
出情绪

【4头身】



和3头身一样
画完骨架后再
最后再添画。

回头 (半身像)

【1头身】



【2头身】



头和身体的平衡 都由头身比例决定。所以，即便是半身像也要将全身的轮廓都画出来。因为脖子和肩膀的宽度 也是由头身比例表现决定的。



肩膀下面的造型对应着所需要的表现效果画出来。

【3头身】



脖子与头连接的部分画出来，这样姿势就完整好了。



脖子和头部连接部分与重心所在脚的中心在同一条直线上。



有了站住回头的感觉了。

【4头身】



重心在移动的造型。一边走路一边回头的感觉。



漫画变形表现

让我们来学习能够运用到任何漫画中，日常最常见的运动造型的变化表现吧。

五个基本造型的变形表现

运动表现的基本就是通过身体展现出速度感。而这些表现，基本上可以分成5种造型。

后仰姿势

直立姿势

前倾姿势

更加前倾的姿势

水平姿势



如果画上四肢的话…
(跑步的时候)

慢

中速

快速

更快

高速 而且是拼了命的

跳跃的时候

慢速 中速 快速 更快 高速 而且是拼了命的



更加前倾 感觉是要躲开高速运动中的物体而起跳的 有很强烈的瞬间爆发感

… 会有很强的爆发感

跑动的五个造型

倾斜的姿势感觉慢，越是前倾就越有速度感。

后仰姿势

直立姿势

前倾姿势

前倾更加前倾

水平姿势

侧面



正面



斜侧方



后倾姿势

直立姿势

前倾姿势

更加前倾的姿势

斜后方

通过脊椎骨的标准线来捕捉人物姿势。

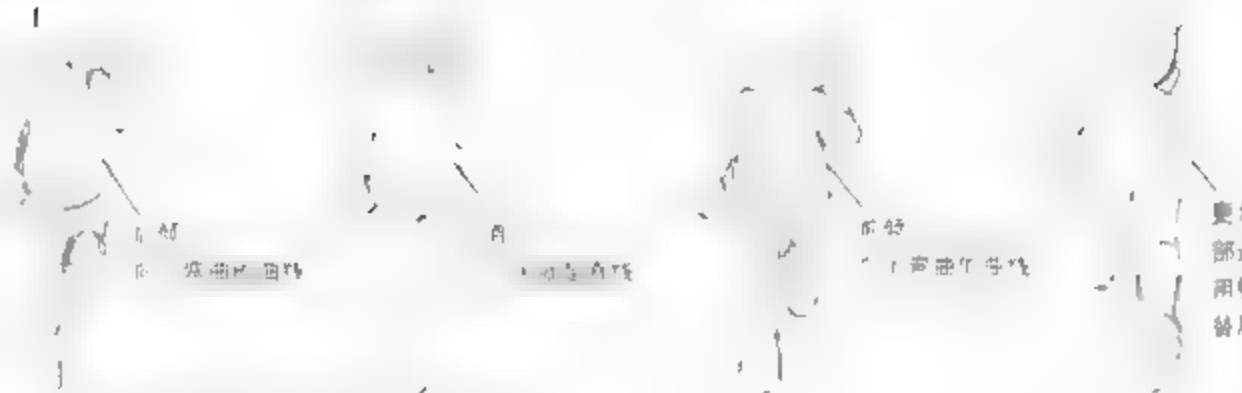


即使是看不到后背的时候，也要想着脊椎骨的标准线来进行描绘。

脊椎骨了！直线

后面

通过腰带位置的标准线来捕捉人物姿势。



更加前倾 虽然被臀部盖了起来，但是要用臀部的外轮廓线代替腰带位置的标准线。

腰带位置线

腰带位置线

前倾
臀部位置线

配合跑步造型的不同而变化脸的朝向和四肢



虽然姿势和四肢的基本造型都相同，只是改变了脸部的朝向，就已经可以表现出不同跑步造型之间的差异了。

基本造型

前倾姿势

虽然姿势和脸的朝向都是相同的，但如果改变四肢造型的话，就可能塑造完全不同的印象。

虽然姿势和脸的朝向都是相同的，但如果改变四肢造型的话，就可能塑造完全不同的印象。

跳跃的五个造型

后倾姿势可以表现出向上和向前的动作。前倾程度越强，所表现出来的向上方向感就越比向前的强烈。

后倾姿势

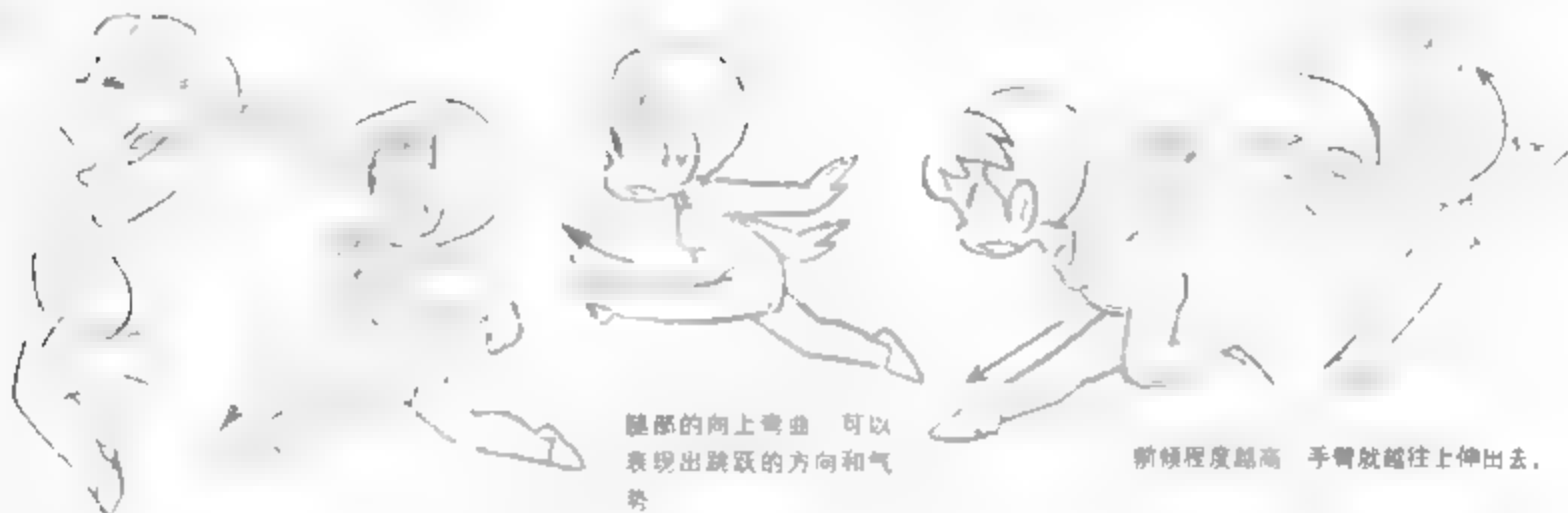
直立姿势

前倾姿势

更加前倾

水平姿势

侧面

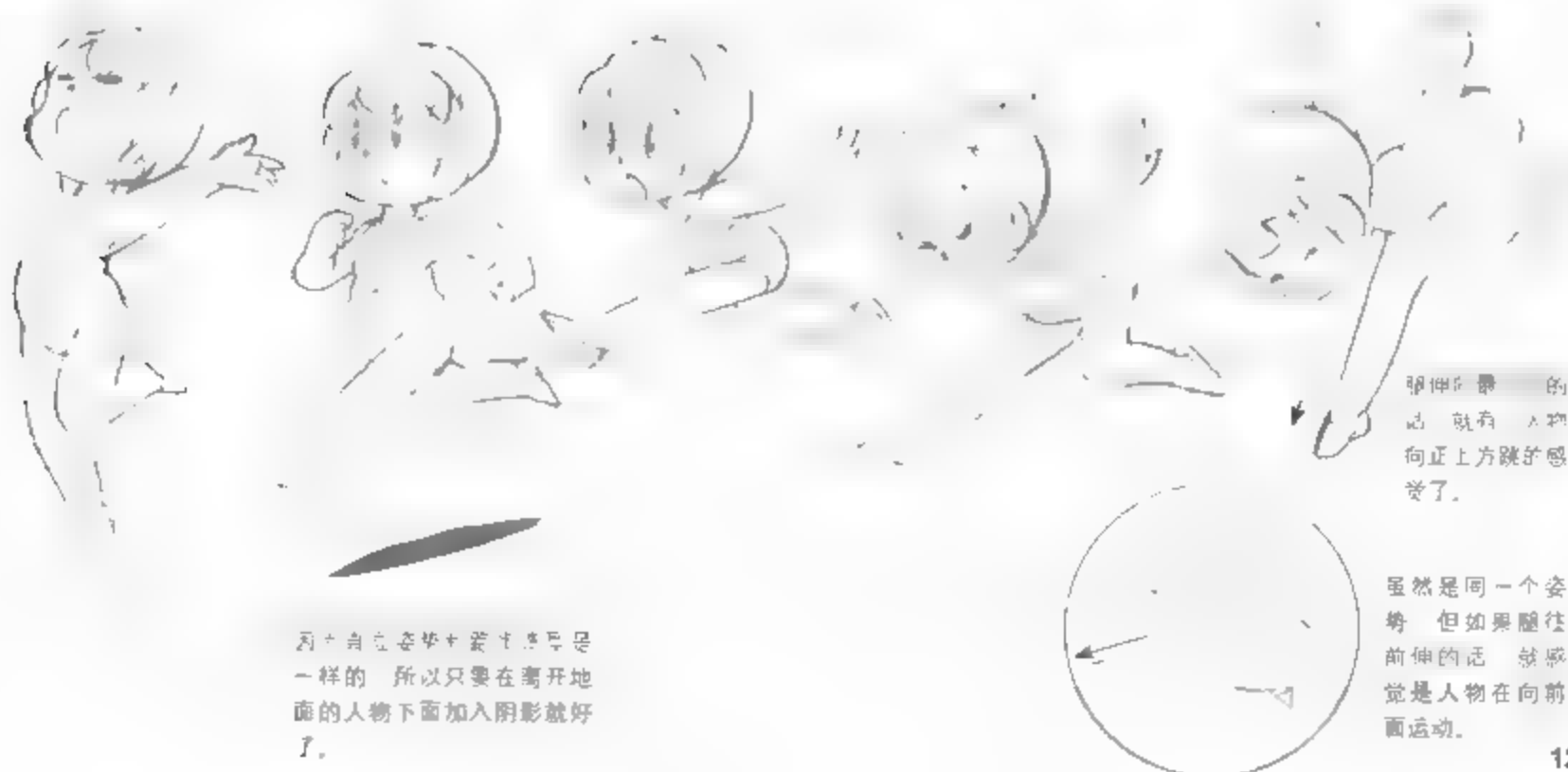


正面

在人物下方加入阴影 看起来就像跳了起来。



斜侧方



落地的五个造型

后仰姿势能表现出“轻快”的感觉，前倾姿势程度越高，就能够表现出“重”的感觉（跳得很高）。

后倾姿势

直立姿势

前倾姿势

更加前倾

水平姿势

侧面



此时，手臂能够表现出轻快的感觉。



此时，手臂与身体几乎平行，以感觉到身体重心前移。



此时，手臂与身体呈一定角度，以感觉到身体重心前移。



变成「特殊落地造型」。

正面



手臂离身体越远，就越有余力的感觉。



手臂几乎没有从躯干部分上离开。



手指要支撑地面的程度。



肩部更加打开。

斜侧方



伸出，只腿



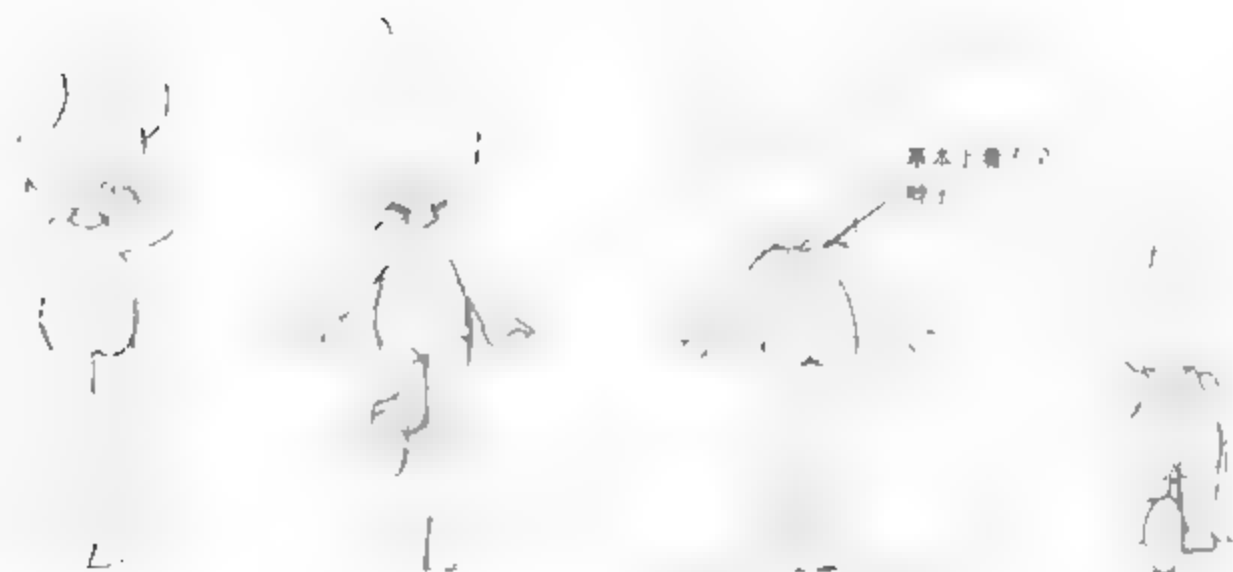
和膝盖与膝盖



斜后方

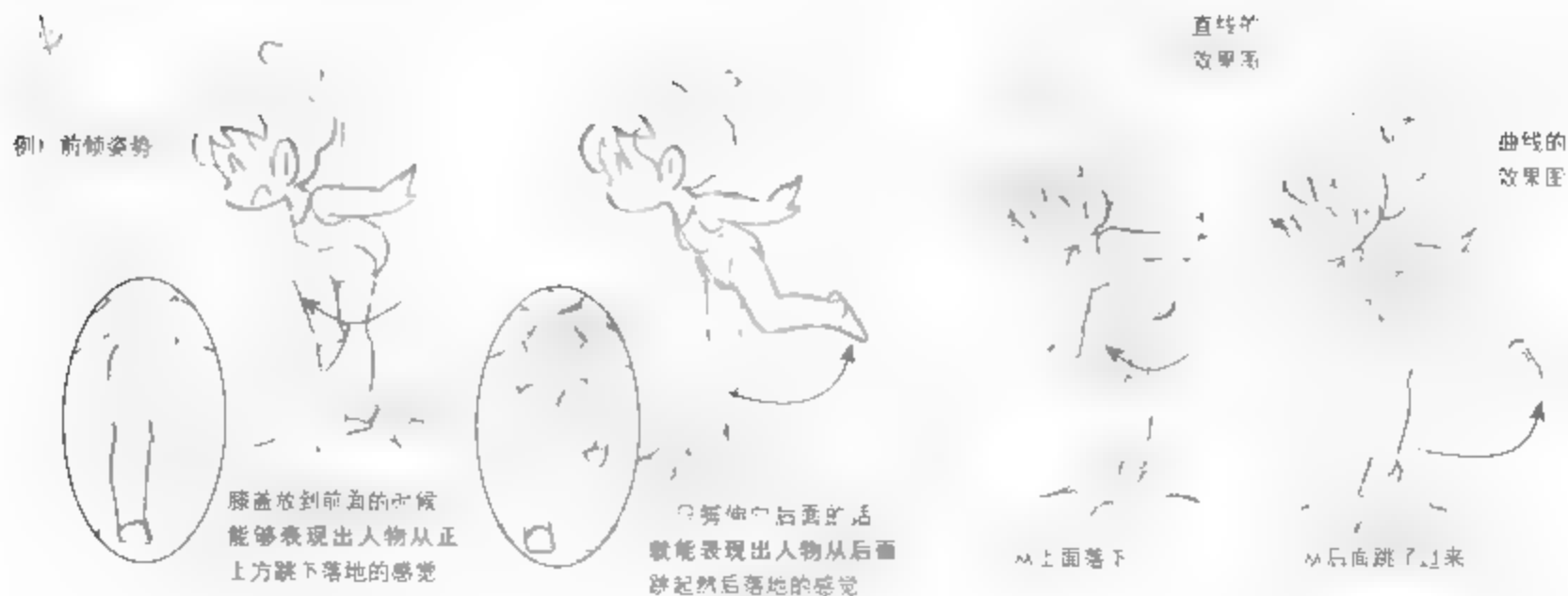


后面



通过腿的朝向来表现方向

只腿表示跳起的方向



小动作的变形表现

描画日常生活中一些没有意识的瞬间动作、表情和动作的变形是很重要的。

打哈欠

把嘴巴画大

【4头身】



脸部1/2的宽度，有发汗量所感。

【2头身】 脸部的1/2以上都画成嘴巴。



眼睛紧闭，下巴朝上，脸部是朝上的。



嘴、下巴和额头不要太多表现，嘴里面细节描画简单化。

【3头身】 嘴巴以脸部的1/2左右作为标准。



从俯视视角中描画出来的哈欠，轮廓的小圆，越往下越大。

哈欠开始的时候和结束的时候都是普通的姿势。

在描画轮廓的步骤中，将嘴巴的大小也描画出来，抓住动作的感觉。



嘴角平伸时好像是很痛苦的表情。如果想把人物画得可爱一些的话就不要点嘴里面了。



打喷嚏

打喷嚏的时候会无意识的使出全身的力气。推开膝盖 握住拳头等是其特征。脸部也不可能有关容。

【4头身】



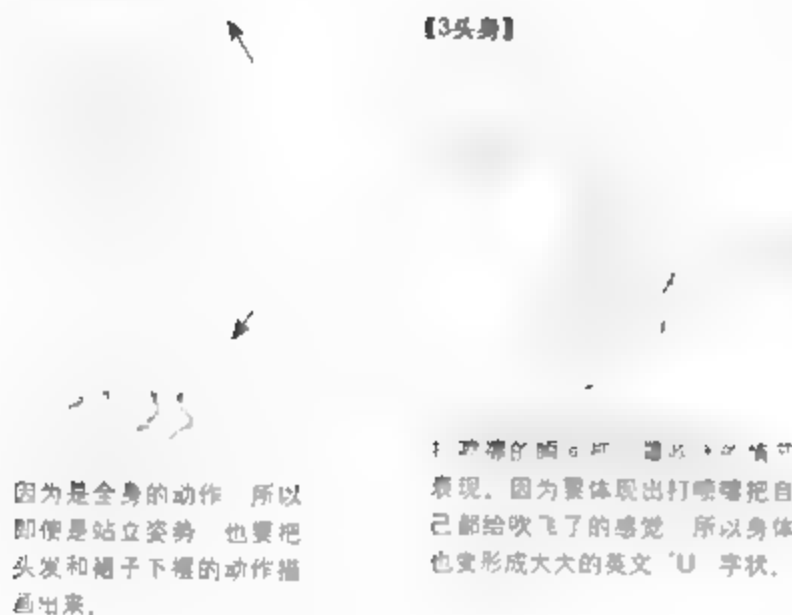
【2头身】



强调“啊嘛”的“啊”口型的类型。运用横向扩大变形表现。

强调“啊嘛”的“嘛”口型的类型。因为喷出了很强的气流 所以要强调着“u”的口型来进行变形。

【3头身】

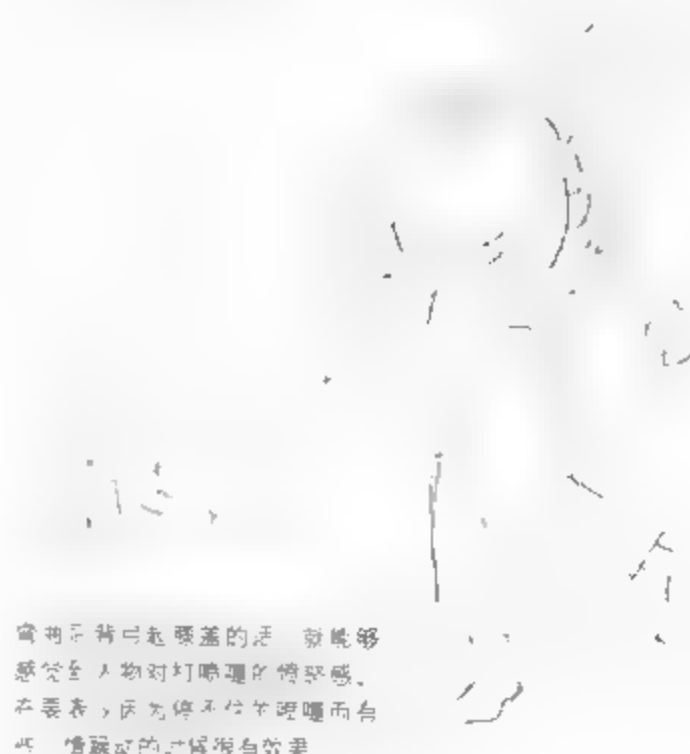


因为是全身的动作 所以即使是站立姿势 也要把头发和裙子下摆的动作描画出来。

！ 强调的画。所以 要以 3 头身 表现。因为要体现出打喷嚏把自己都给吹飞了的感觉 所以身体也变形成大大的英文“U”字状。



轮廓是“跳下”的动作。适合表现走着路或做其他动作时突然打喷嚏的情节



身体后背弓起要盖的话 就能够感觉到人物对打喷嚏的惊讶感。不表现，因为停不下来打喷嚏而有些 慌张的时候很有效果。



普通理解了动作，把手放在头上，抓挠的位置。



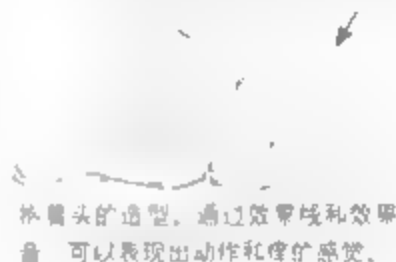
手指的状态，并不是握成拳头，而是手指的半左右都伸在头发里面的样子。



2头身的情况，手指只能够到太阳穴。



为了画出膝盖以部分加入半线，动作角度的表现线。



抓挠头的造型，通过效果线和效果量，可以表现出动作和痒的感觉。

有4条随画，因为人物是，是很好的表情，所以即使不画出效果线也这样能感觉到人物“真是烦死了”的状态。

通过效果线和文字的添加，可以表现远远超出“烦”的混乱状态。



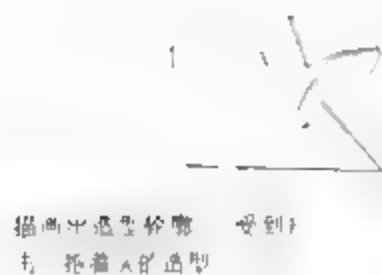
这里画挠头的造型，不画出手臂而画出很多各种各样的手。



角度和手指的感觉完全都不相同，把手都画成差不多大小。

通过挠头动作学习快速动作的表现

①



描画出造型轮廓，受到外力，产生A的造型

②



③



动作的感觉。通过5-8条曲线就能够表现出激烈的动作。

④



把箭头作为标准线，画出效果线。



⑤ 完成



所有东西都伸手去拿，通过2个分身来表现快速的动作。“肚子饿了”是其主题

！要！物！要！要！要！

分身只有脸和手臂也没关系。

画 3 中间人物快速伸手去拿东西，快速动作。比肚子饿相比 更有贪吃的感觉。

通过左右动作的效果线表现出左右方向的快速运动。

要先画出中间的人物

要画出处于中间的人物有两个。速度感要稍稍表现得清晰一点。

之后再画左右两侧的人物。

中间的人物在对面喝东西，左右两侧的人物加上上下的动作。因为营造出了一种定格画面的效果，所以就能够表现出正在享受美食无法自拔的人物。

被快速运动起来看不到的手臂也要画出来

用相当快的速度撕咬肉块的情节。肉和手的分身体现

1

2

以“**头**”为基准，画出“**头**”的轮廓，并画出“**头**”的朝向。
 注意：此时画出“**头**”。

以“**头**”为基准，画出“**头**”的朝向，并画出“**头**”的朝向。



画出图中所要的
 人物姿势和动作

4

5



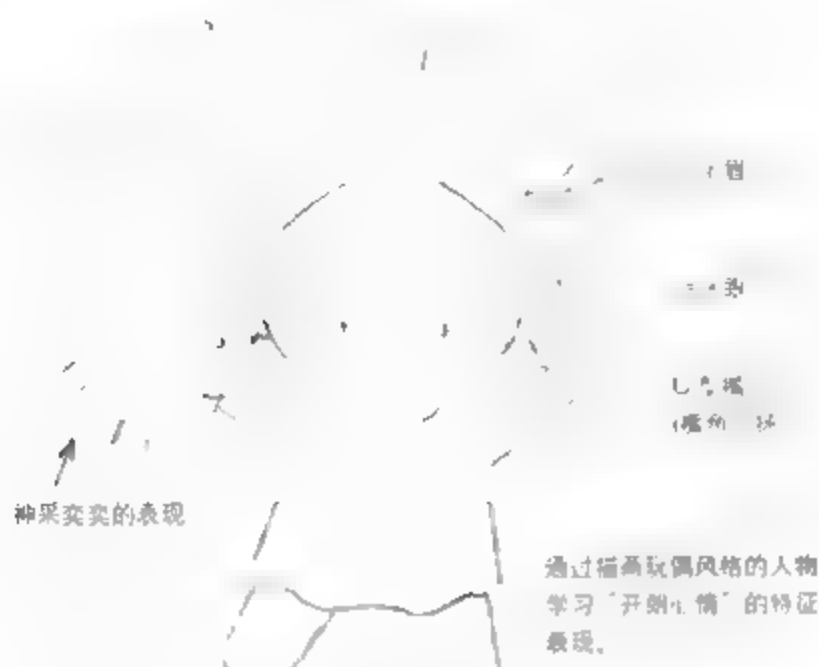
完成人物

感情的变形表现

感情的变形表现得夸张些却是刚刚好的。那就让我们来学习一下脸部和身体的表现方法吧。

开朗的心情

笑 高兴 喜悦等感情。



造型的轮廓。画出从中心向四角发散的四肢。在表现开朗心情的时候，要注意运用“放射打开”和“向外”的姿势和造型。

笑…嘴巴的效果

嘴部 唇 嘴角 下巴 下巴 嘴角 下巴 嘴角 下巴



无论是吊眉还是垂眉，只要嘴角上扬，就能够表现出开朗的表情。

..
T

■

高自一情自高一向在保持精神 零散心情的更进

..

■

■

■

■

■

■

■

■

站着笑的动作表现

速略图中画出轮廓。

直立站着发笑 画成下颚上抬的姿势。

向前弯腰发笑 身体向前倾斜。运用俯视效果的表现。

扭着身子发笑 改变脸部和身体的方向。

后仰发笑 描画成向后弯曲的弓形姿势。“捧腹大笑”的姿势。



笑倒了的表现…倒在地上发笑

身体向前倒 画出身体重心 向前倾斜的姿势 表现出人物动作。

身体向后倒 画出身体重心 向后倾斜的姿势 表现出人物动作。

脚向前伸 仰面造型 只是画成人，并伸开脚 人物就失去动作感 如果画出 手臂和 条腿的话 就能够表现出动作了。



仰视的笑容

随着下颌的抬高 就能够表现出笑的程度在变大。



抬高下颌 看不到·颌面 上勾的鼻子和略画长的颈部都是关键。

下颌抬高更急 嘴角的弧度 看到下顎面。

下颌抬高更急 嘴角 加于面部 渐渐变小。

完全仰的状态 只能看到嘴巴和鼻子。

特殊笑容…变化眉毛和嘴巴的笑容

这里我们 眼睛和嘴 同时运动的时候 就会出现开朗的感觉 但是表情很多。



奸笑

苦笑

羞涩的笑

嘲笑

无奈的笑

高兴的家具有花卉的表现

表情 不仅人脸 表现 而且 人类以外的东西上也是很有有效 的。



舞动的感觉通过部件的放射性分布来表现。

动物的嘴巴就是其笑脸。

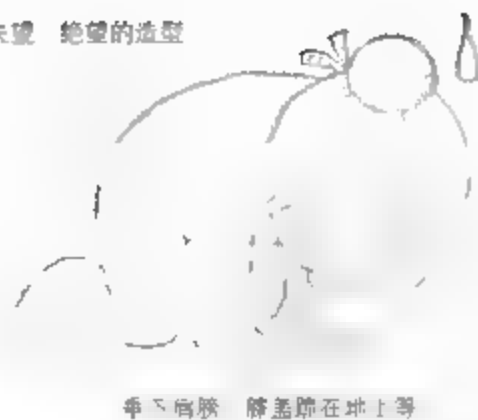


开朗心情的变形表现幸福满满的样子。加入笑脸和手心 脚心 还有向四面伸展的四肢动作 就能够表现出某些人物阳光开朗的感觉



垂头丧气与垂头丧气时
头与正面完全相反
全相反

失望 绝望的造型



造型的轮廓。雪人轮廓
要往前倾。郁闷的心情
要用“内收”的“圆
球”的感觉来描画



眉毛和嘴巴的效果

不安 寂寞 悲伤等表情以“横的眉毛”、“下垂的嘴唇”来表现



寂寞 空虚



更加的不安 悲伤



>< 悲伤 要哭出来了

哭



眉间的皱纹，皱起的
眉毛成八字状



“ ” 直八字眉

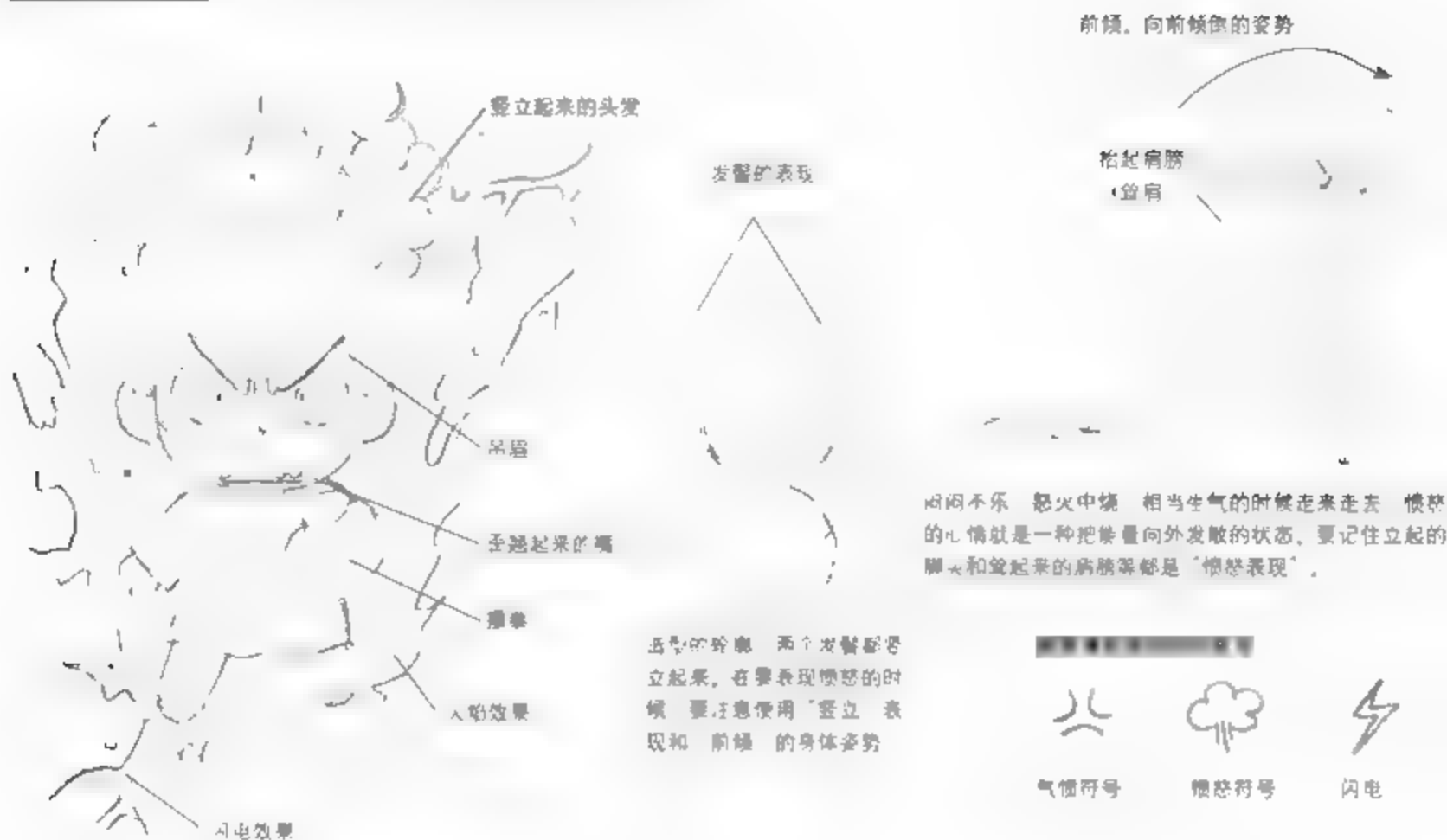
“ ” 弯八字眉

用身体表现不安·不安的递增表现



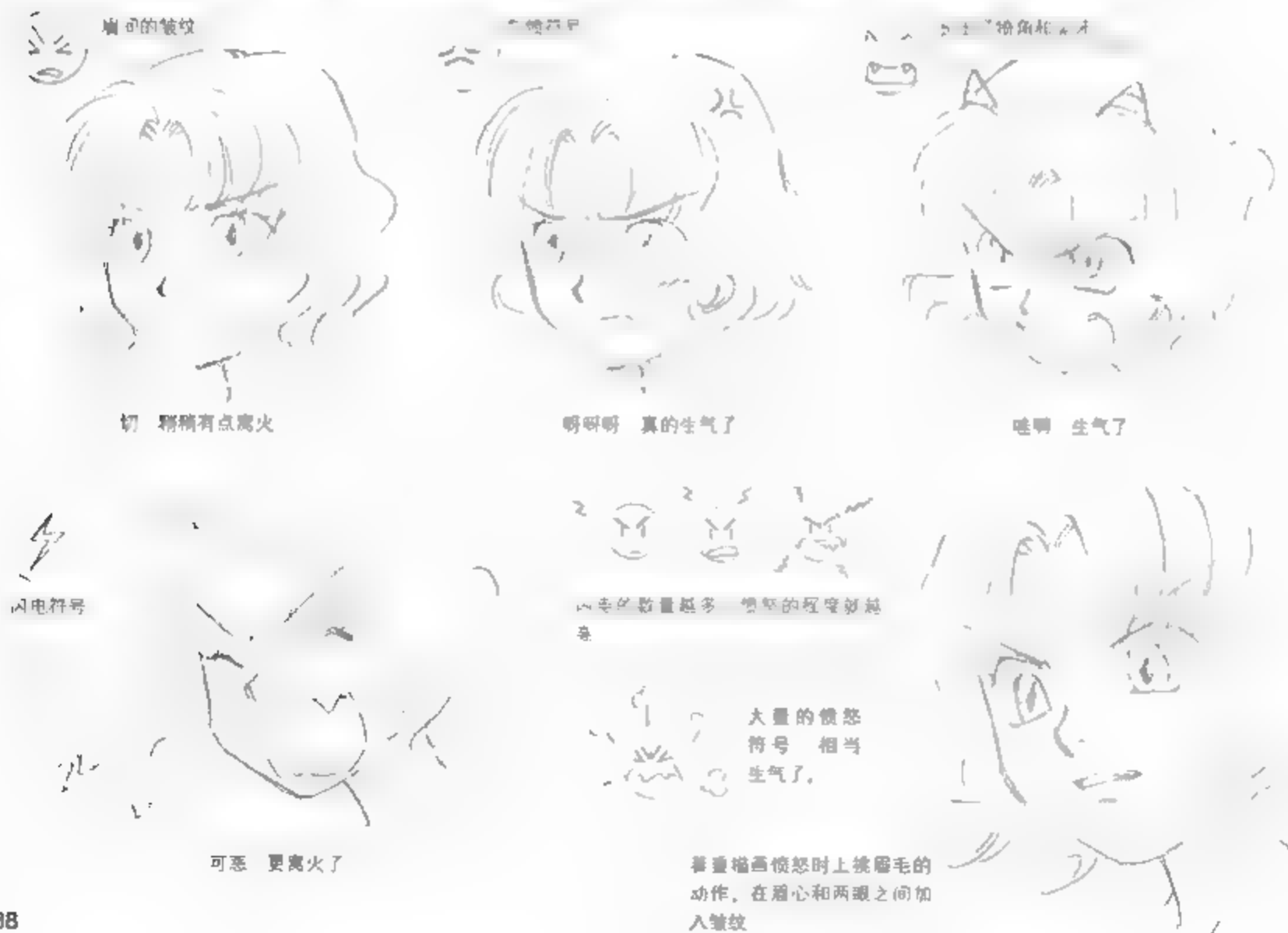
寂寞的家具和动物的表现



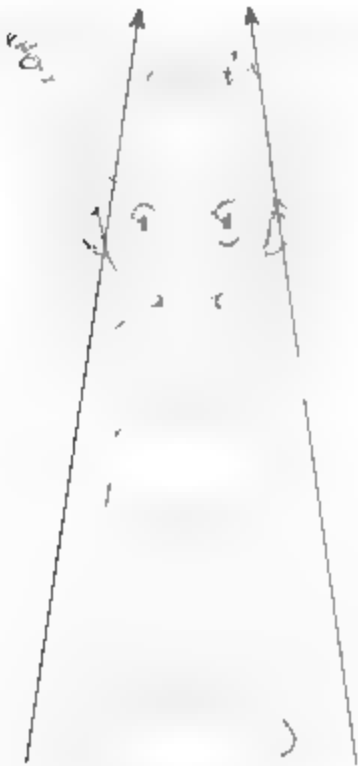


愤怒…眉毛的效果

《画 画人 画画等 愤怒的表情都画在 书上的手来去，表现



用身体表现愤怒…通过姿势来表现出方向性



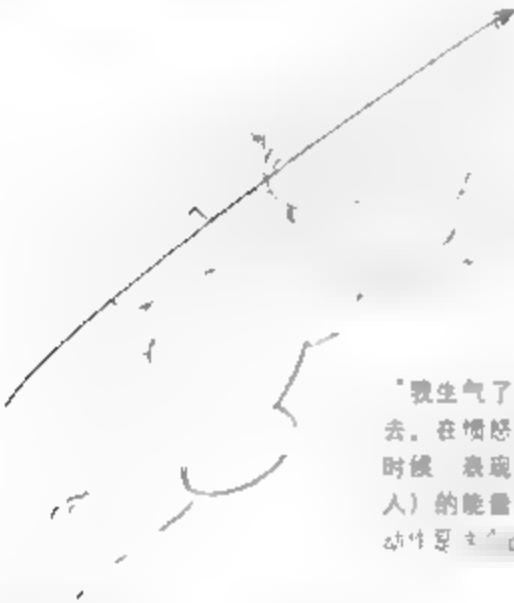
不平不满 两脚分开 双手交叉的轮廓就形成三角形 能够表现出愤怒的情绪



愤怒得发出声音 通过身体的前倾 表现出已经露于言表的愤怒 此时需要“向下压”



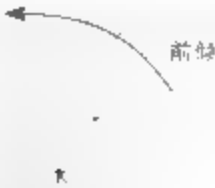
“我生气了”之一。愤怒表情的发散声音的发散（怒吼之类的）通过抬高下巴来表现出来。全身表现出“爆发”的感觉



“我生气了”之二。扑了出去。在愤怒的对象很明显的时候 表现出对于对方（敌人）的能量发散。直线的动作是“凶恶的暴怒”



方向的表现（在动作中表现出方向）



前倾的姿势是带有方向性的动作 即使仅仅是姿势的倾斜 也能够表现出愤怒的动作



愤怒符号也从体内发散出来。安排好放射线的感觉。

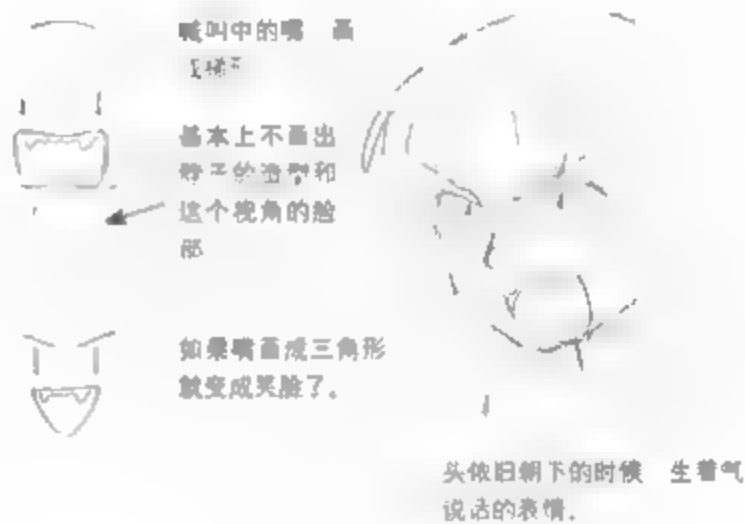
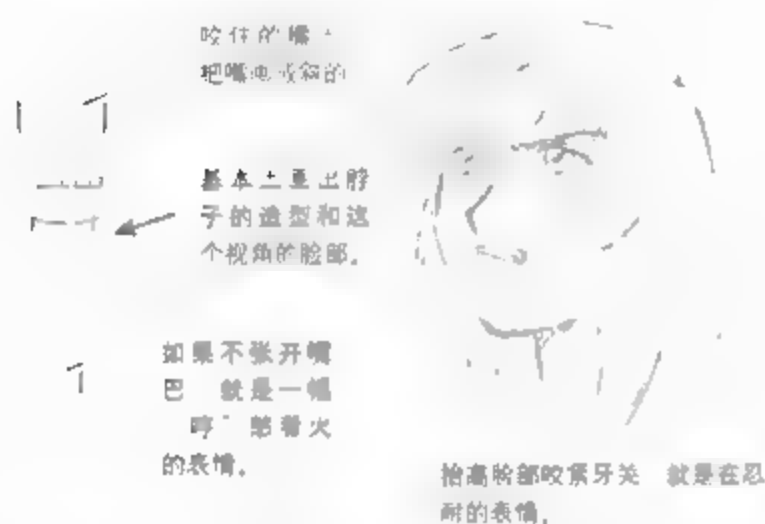
愤怒的变形表现 暴怒。就像“怒发冲冠”一样 愤怒表现的基本特征就是向上的能量表现。头发要竖起来 肩膀要画成耸肩。大腿放在腰两侧的手臂 身体前倾 探出脖子 怒视前方的姿势 都是愤怒表现中所必需的“力量”表现。



咬牙切齿 怒火中烧，积蓄愤怒动作（状态）的表现。



喊叫 爆发 抬高脸部 身体前倾的动作



张开嘴巴里面的表现



普通的喊叫 画出上面和下面的牙齿



有些生气的喊叫 在上+下+中 就像是系着线一样 部分牙齿连接起来。



相当生气的喊叫 用紧线在嘴角 画出明暗（阴影），最有压迫感。

惊吓的表现

意外惊吓 恐怖 震惊等 非常复杂的复合感情表现

竖起的头发

突然吓一跳的表现

大眼睛 小瞳孔

嘴巴 张开大
嘴

跳起

造型的轮廓。惊讶的基本表现就是“发散”的动作。张开双手 跳起还有头发竖起来 都是发散的表现。

惊讶…夹杂着各种感情的表现

在惊讶的表情中夹杂着喜悦 惊讶等其他各种各样的表情

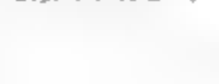


哈！有些吃惊 被意外惊呆了

哦~惊呆了而张口无声

啊！因意想不到的事而吃惊

哈啊！吓了一跳。有一根头发一下子竖了起来也是惊讶的变形表现之一。



啊 惊恐

哇 惊喜

什么！愤怒

用身体表现惊讶

加上脸部的变形表现。从身体的前倾后仰到跳跃动作。几乎所有的身体运动都有所表现。小汗滴和眼泪也是很有效果的表现道具。

啊，稍稍有些吃惊。身体略微前倾，手臂在身体前面。

哈啊。相当吃惊的姿势。会，腰并大大的伸出双手。

啊啊。惊讶。有些后仰的感觉。高出缩起脖子的感觉。

啊呀！弓形。在吓得哆哆嗦嗦蜷起身体的时候。突然被后面的东西吓了一跳时的反应。有点像后仰欢呼的样子。

不是吧！直线。由于过强的打击而身体硬直起来。在硬直的身体上还要添加快要倒下去的表现。在这之前。一般都是人物背过去的表现。

啊啊！！打开身体。由于打击过大而完全失去控制的惊恐造型。在惊恐还没有到昏倒程度的时候。表现出一种混乱状态下的惊恐。

可爱的惊讶

通过一些面部表情和肢体动作表现。不过都是稍稍有些吃惊的表现。

黑色的瞳孔。+眼。O形的嘴巴。有种天真无邪的感觉。

眼睛里面并不完全画黑。能够体现出“哈！”的表情。体现了吃惊之后氛围的改变。

在瞳孔和上眼皮之间留出空白的话。那即使是在侧面也能感觉到斗眼的效果。

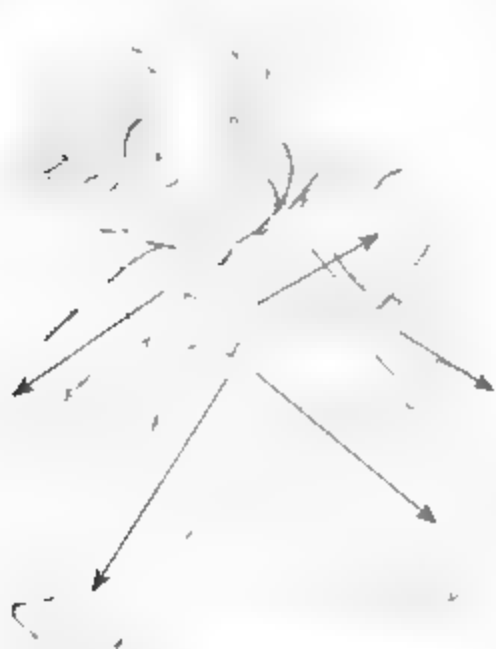
心脏快要跳出来的惊讶

左右不对称的眼睛 张开的大嘴 眼泪是表现面部表情的大要素。

☆ 直线的动作

☆ 曲线的动作

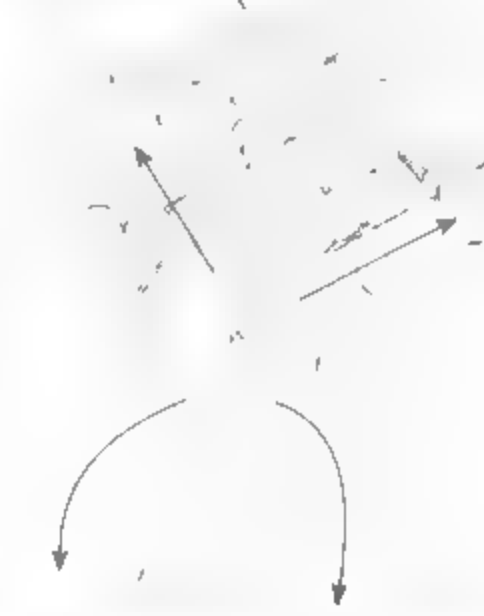
☆ 直线和曲线的动作



双手在同一平面张开形成大字的僵硬表现类型 还留下一些人物的可爱感觉



被后面的事物吓到时的中主表现 用后仰来强调，人物的可爱感觉已经没有了。



最极端的变形表现类型 无论是什么样的人物 平时的形象也都被破坏了。

惊吓之后的表现



真是讨厌死了，惊讶就是能够吓放 所以经过强烈的惊吓之后 整个人都垮了下来

啊 吓死我了 身体前倾，不是太强的惊吓之后，已经放心下来的造型



觉得自己死定了 趴在地上四肢伸向四方 就有一种相当疲惫的感觉。



坐在地上 身体有些后仰 腰一下子倒了下去。



惊讶的变形表现 跳起来。头部虽然有些后仰感觉 但是并不画出颈部，脖子之所以要蜷缩起来 是为了要表现出惊讶带来的硬直感，不仅是身体 张开的手指和头发以及全身后仰的描画都强调了惊讶的感觉。

通过全身表现心情

动作是内收还是外扩 向上还是向下 是有区别的
仅仅通过动作 就能够表现出人物的情绪

阴暗·郁闷感觉的造型…内收

【2头身】



全身蜷缩 把脸埋起来
表现极度绝望 无助等的
状态。



肩膀姿势 能够表现出
沮丧 失望的感觉



蜷缩着后背抱着膝盖 虽
然看不到脸部 但是也能
体现出一种阴暗的氛围。



蜷缩着后背 低着头无力的
站在那儿 失望造型的
代表。

【3头身】



【4头身】



脸部朝向的效果

头向下 仅仅是低着头 眼睛眯眼 就能够营造 郁闷 的气氛



头向上 如果脸朝向上的话
就有一种开朗的感觉。

【2头身】



伸直后背抬起下巴，
强调向前的感觉。



弓着后背站着 能
够体现出向着理想
梦想和希望努力的
力量感。



伸展开来，这种
放松的表现可以
体现出稳定开朗
的感觉。



跳跃和飞翔
飞越等都是喜
悦的表现

【3头身】



【4头身】



歪着脑袋的效果

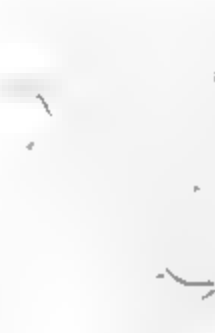
歪着脑袋 也是心情变化的表现之一。



自信的、信



开心的、愉



惊讶的、情



惊讶的、情

面部阴影所体现出的夸张表现

脸部阴影是强调脸部起伏、营造氛围的表现技巧。主要用于描画4头身的Q版人物和5头身以上的成熟人物。

表现阴影是体现立体感的基础

注意光照效果（通过光线照明而产生的阴影）加入阴影。

普通的脸，没有阴影，
看起来很平淡。

如果加入阴影，看起来
就像球体了。

在阴影的界限的地方用点线
画出来，也常用于Q版人物
的简略表现。



普通的脸，没有阴影，
看起来很平淡。

如果加入阴影，看起来
就像球体了。

在阴影的界限的地方用点线
画出来，也常用于Q版人物
的简略表现。



Q版人物类型



成熟人物类型

简单的阴影表现，省略阴影，
加入阴影的手法，也可以用于Q版人物。

适合写实漫画的阴影表现

通过面部阴影来强调表情

运用于惊讶、愤怒、不安、恐怖等深刻表情的强调。

表现不安感 恐怖感的阴影效果

光源在下方所产生的阴影。



正面
没有加入阴影的时候



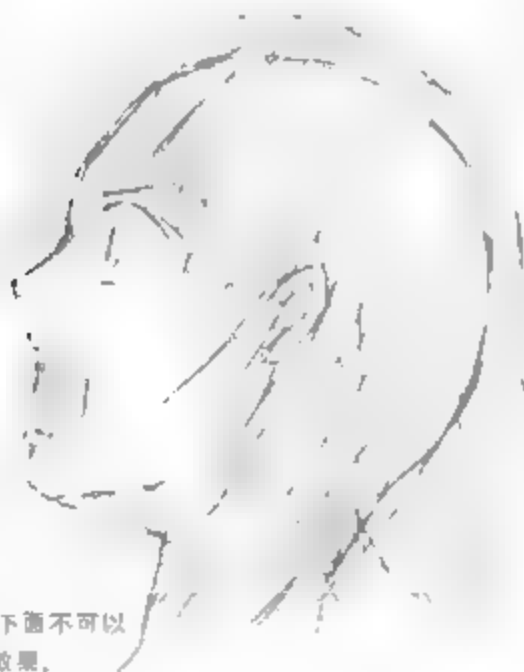
图 5-3-4 正面表情
绘制



4头身人物，阴影主要用界线进行描画



侧面
没有加入阴影的时候。



下巴的下部不可以
用阴影效果。



把嘴巴里面画黑的话 就能
体现出一种恐怖的感觉。



斜侧方
没有加入阴影的时候。



眼睛下面外眼角处是长
腿的阴影。



只要在眼睛下面和额头加入阴
影 也能够体现出效果。



正面 没有加入阴影的时候



4. 正面 在眼睛下面加入阴影



侧面 没有加入阴影的时候



4. 侧面 在眼睛下面加入阴影

在鼻梁那半加入阴影。如果在两眼加入阴影的话 人物会变得过于宽 4. 侧面 在眼睛下面加入阴影



斜侧面 没有加入阴影的时候



鼻梁的阴影本来是“不需要”的，但加入会更加有效果 所以在此要画入阴影。

鼻根的阴影 可以看成是皱眉的时候产生的阴影 所以描画是没有问题的。

表现出压迫感的阴影效果

和脸部视角相结合的效果。怒视（强调氛围）、喊叫（强调愤怒的压迫感）和不安的回头（强调不安感）等等效果。

怒视（强调氛围）



① 初始构图



光线从上方打下来。在额头、鼻子、嘴唇和下颌下面加入阴影。

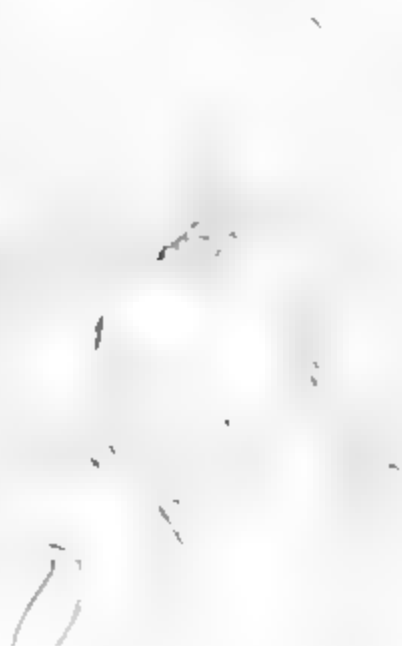


Q版人物在鼻子和眼睛下面加入少量的阴影就可以

喊叫（强调愤怒的压迫感）



① 初始构图



在额头、眼睛下面和下颌下面都加入阴影的话，会很有效果



从发际线到眼睛下面加入墨线。眼眶周围的阴影也很有效果

不安的回头 (强调不安感)



① 普通初始



把额头和脸的侧面画暗。



只画出额头和下颌下面（颈部）的时候

只画出额头的阴影也能够强调人物的不安感。

通过草图表现感情和动作

~在表层原画中表现出的感情和动作~

感情和动作的表现，要在草图造型过程中开始，决定后再刻画，也体现了原画造型与造型造型的统一性。

为了表现出很温柔的表情，这里画成“八”字眉。

上扬嘴角画成U字形嘴巴。不过分强调的微笑感觉。

并不强调颈部的O版人物。

姿势和腿部造型，和跑步以及跳跃所用的造型是一样的，用于表现可爱的动作。

把眼睛留些距离再画出眉毛，也是表现惊讶的脸部技法之一。简单而略有下垂的直线，可以表现出人物直率而受到惊吓的表情。

大大睁开的眼睛制造了“惊讶”的面部表情。小斗眼也表现出了活泼可爱感觉的惊讶表情。

O字形嘴巴，惊讶的表现。

轻颤动的！能表现出人物的紧张感，不知所措的心情。

通过刻画成熟人物，身侧画颈部。

调整描画后

反映出通过草图所体现出原画的表情动作表现。



调整为比草图中的嘴巴要小，不是很夸张的微笑，但是笑容的感觉还是能够反映出来的。



通过眉毛的运动来强调人物的紧张感。



在两眼加入表现红晕的斜线。



原画完成

★原画造型与动作表现，是原画造型过程中开始，决定后再刻画，也体现了原画造型与造型造型的统一性。调整描画后，反映出通过草图所体现出原画的表情动作表现。调整为比草图中的嘴巴要小，不是很夸张的微笑，但是笑容的感觉还是能够反映出来的。通过眉毛的运动来强调人物的紧张感。在两眼加入表现红晕的斜线。原画完成。

第4章

人物设计 与色彩设计

头身素描可以运用在各种各样的人物设计上。划分好身高、身材和人体比例的话，就可以对应着读者的兴趣和作品情节来进行人物群的设计和人物设定。在本章中，我们就人物设定以及设定需要运用的头身素描法等问题，通过设计一个家庭的人物来进行学习。

此外，人物设计不仅仅可以用在动漫中，也很普遍的被运用在插图和图释中。特别是插画，很多是最后要进行着色，所以在本章中也会介绍素描的进阶着色实践技巧。

人物设计就是塑造人物

头身是描画好人物身体平衡的技巧要点。在赋予人物个性方面要灵活运用。

尝试设计出一个家庭吧

设计家庭就是利用头身描画人物素描的大集合。设定好人物的感觉再进行描画。



爸爸 爱好草书 年轻时也是很苗条 健壮 的体型 现在是工作 爱好的是作为父亲 都是很普通 相信一般人的人 物感觉

妈妈 看起来像年轻 且很健康 因为很年轻 白白的身材 所以很喜欢 打扮打扮 如身材比例 而服装

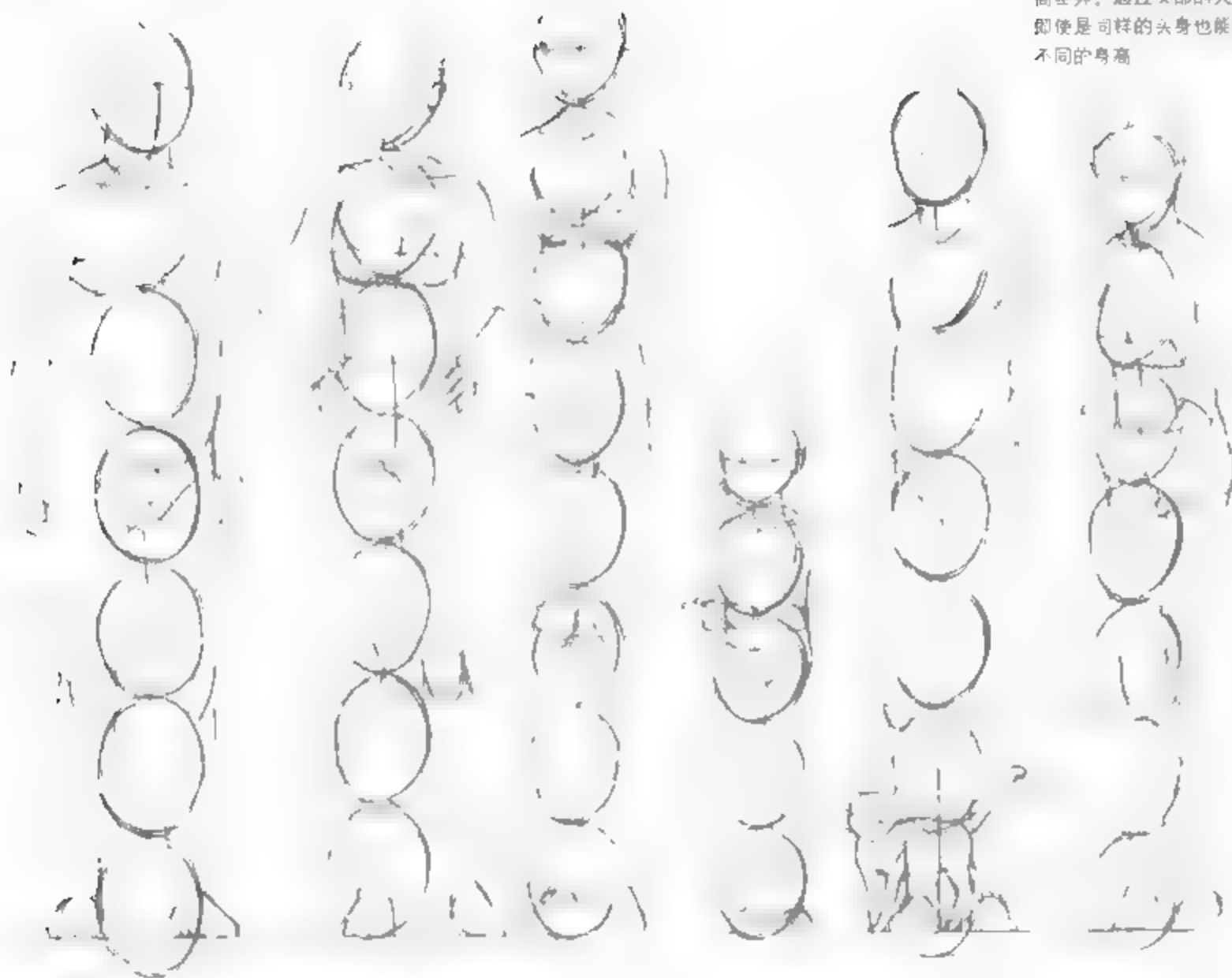
哥哥 个子很高 通 常没有什么害羞的事 情 而且个子高就是 身高 个子很高 健康 的个子比例

弟弟 不喜欢任何事情 自己代表出来 但是 很有个性 爱好 是学 习是体育 运动 都能做得很好

姐姐 个子很胖 常常 被哥哥和女 儿欺负 喜欢 猫 爱好是收集 武器 狂 黑色

妹妹 个子很 高 也是有些爱 哭 朋友和兴趣爱好也有 很多 喜欢西 芝

在人物设定印象的基础上决定身高差异。通过头部的大小变化即使是同样的头身也能够表现出不同的身高



爸爸 普通身材但眼睛比较大 6.5头身 较矮的人物用大头身

妈妈 大个子健康 7头身 用爸爸的身材比例了矮的感觉

爷爷 小个子 8头身 用妈妈的身材比例了矮的感觉

奶奶 小个子 8头身 用爸爸的身材比例了矮的感觉

外公 是妈妈的爸爸 身高和妈妈一样是7头身 身高稍矮而矮 就会有老人的感觉 所以用稍矮的头身

外婆 因为要画成健康的妈妈奶奶 所以要脸部更年轻些的头身

脸部族谱



外公 年轻像了儿子和眼睛，双眼皮受到父母双方的遗传。



妈妈



外公 年轻像了儿子和眼睛



外婆 年轻像了儿子和眼睛



外公 是妈妈的爸爸



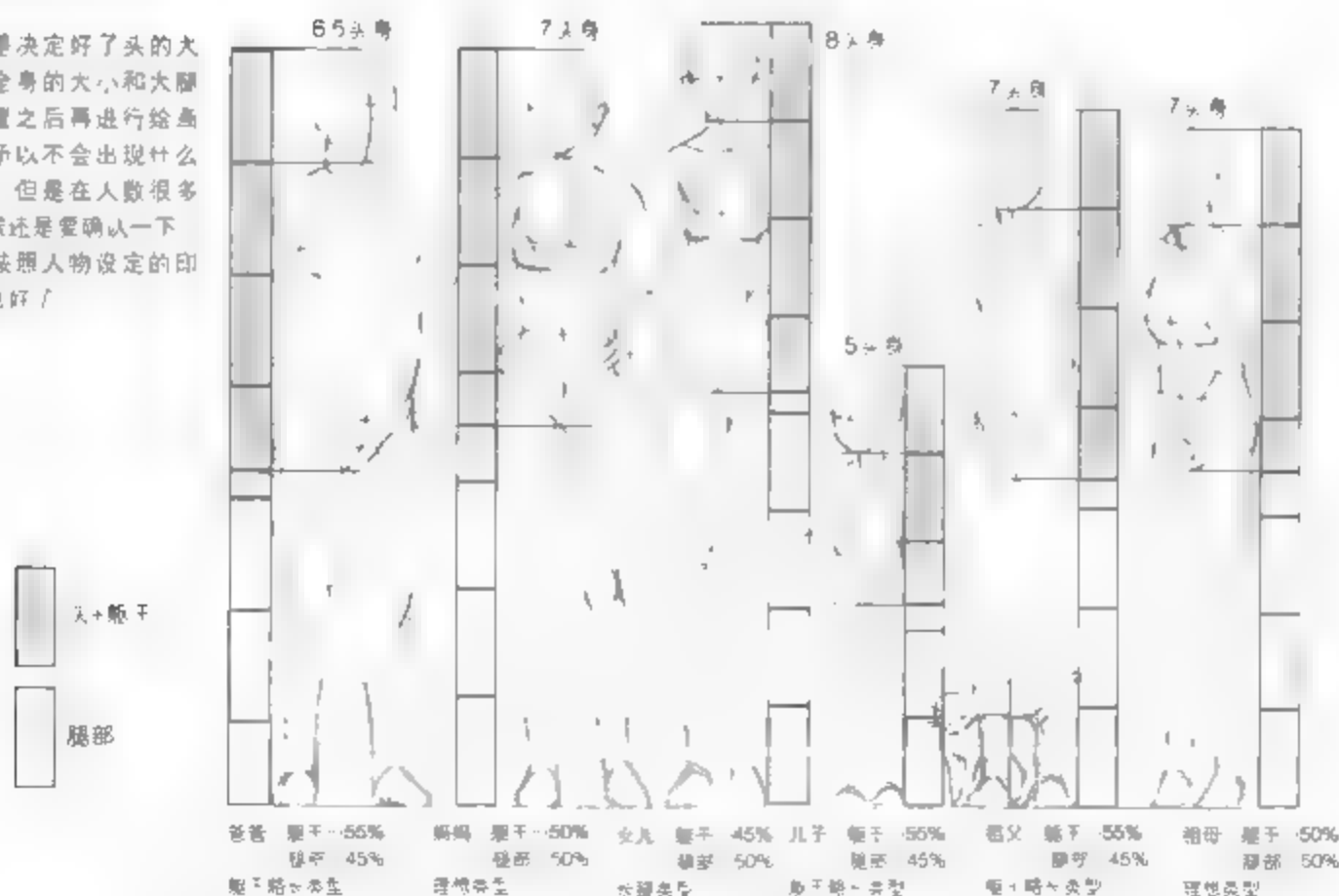
外婆 妈妈的妈妈 女儿和外孙女双眼皮遗传点。

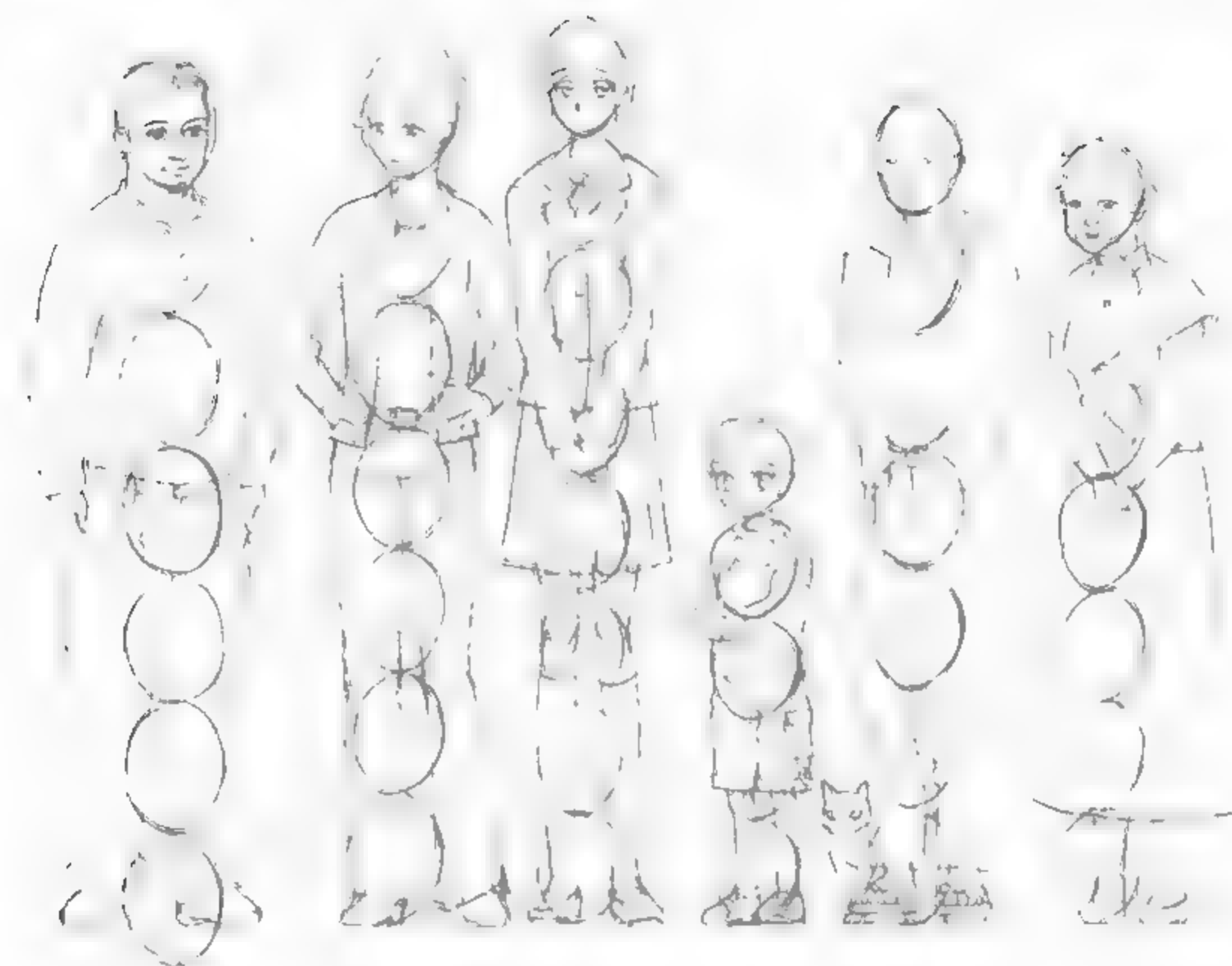


人体的裸体草图，躲在老爷爷后面看不见的小猫也多明确画出其轮廓

确定身体平衡

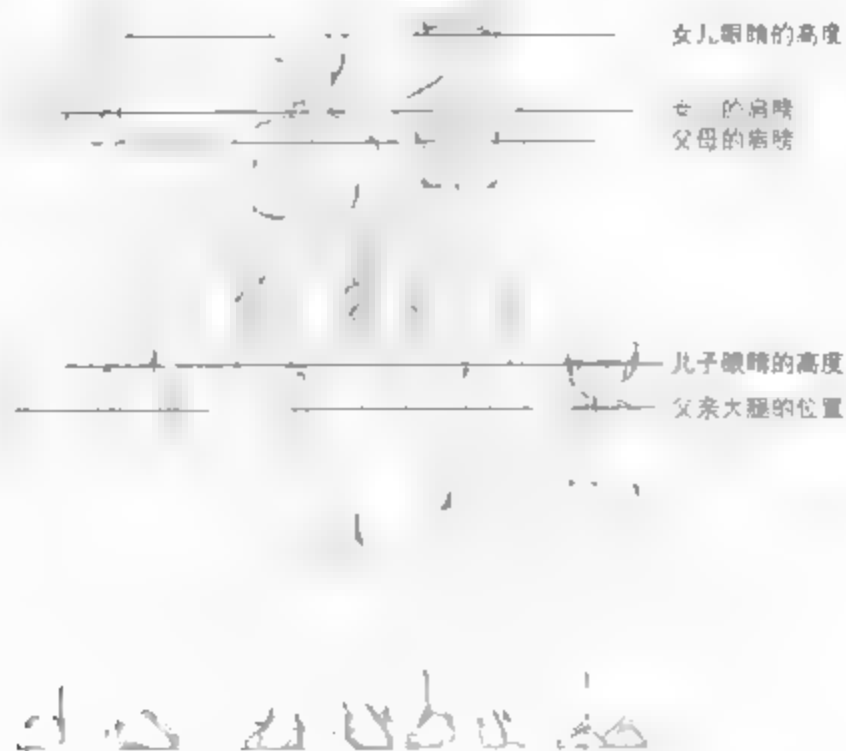
因为是决定好了头的大小，全身的大小和大腿的位置之后再行绘画的，所以不会出现什么错误。但是在人数很多的时候还是要确认一下是否按照人物设定的印象描画好了。





确认眼睛和肩膀的高度

主要的人物 特别是主人公的视线是很重要的。在人物对话的情节中，人物是看着上面还是下面，就此就能够看出是谁在说话。



人物设定和造型设计

人物设计要配合舞台、性格的特点来设定以及人物的作用要充分的考虑。

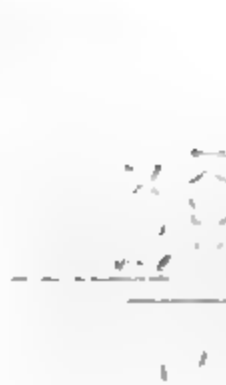
描画出一个帅气的爸爸



设定 和恶霸地产回收组相斗争的工薪阶层爸爸。通过人物的安排就能够体现出其帅气的一面。主人公在中间。很好的姿势 表情也描画得很有威严。



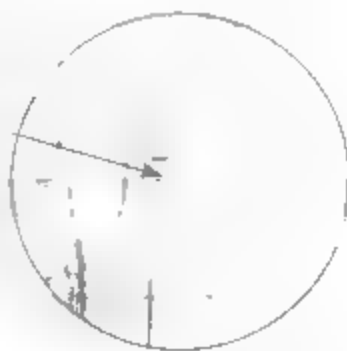
为了表现出主人公帅气威风的一面 躲在主人公后面的人物也有必要明确地描画出来



比父亲个子高的女儿和父亲站在一起的时候 用父亲的高度来确认一下女儿的大腿位置是不合适
在贴着母亲的时候 确认一下脸部的位置

利用人物设定

身体重心是，骨盆位置的 所以大腿的位置和手脚的位置 多少有什么变化。如果大腿的位置可以按明，设定是确定好的话 根据父亲之间的身高差就可以按照这个比例画出来了。



因为母亲身体的大半都藏在父亲的后面 所以要在原稿的内侧画出全身的轮廓来校正身体平衡



平时的父亲 大瞳孔，很温柔的眉毛。



到了关键时刻的父亲 略小的瞳孔 上挑的眉毛 清晰看到嘴角（嘴巴的两端）的弯形。额头和眼眶的皱纹也有所强调 鼻梁的阴影也画得浓些。



喊叫 把嘴巴张大的愤怒表情 也有改变人物印象的表演效果

发挥人物较胖的体型特点 加入一些肌肉的感觉 看起来就有点军人的感觉了。



根据不同的人物设定 有时候也能表现出战争动作等不同的情况

描画出能够反映人物性格和设定的表情



女儿 大但有些耷眼皮的眼圈



眉毛之间画出大大的褶皱 瞳孔也清楚地描画出来，表现出在不安中努力寻找保护对象的力量感。



母亲 重眼



在眉毛之间画出大大的褶皱，因为是接近于正面的视角 所以能够表现出力量强度



儿子 普通眼睛



本来是很酷的一个人物设定 所以眉毛的地方就加入一点褶皱，因为视线也是有目的性的眼神 所以也能体现出一种常人难有的酷酷感觉。

反派 坏人的设计



通过威胁和平家庭的反派角色的设定 能够使 为了家庭而战斗的父亲”的形象更加突出

一家人都非正常状态的情况

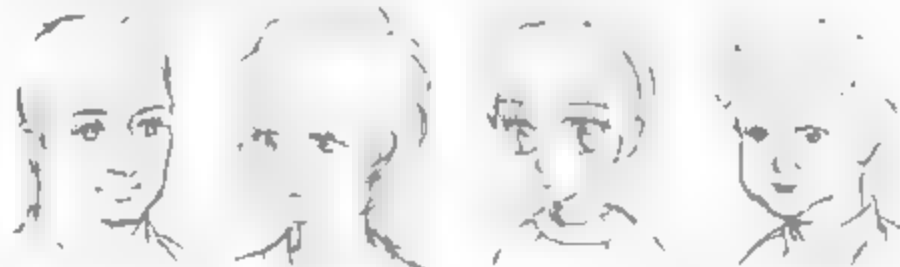
到了关键时刻，就转变成了“家已结共同战+”的家庭。即使是在这个时候也要在人物的服装和武器上突出人物个性。此外，也能通过“有所改变的人物”和“没有什么改变的人物”来扩大人物印象的刻画。



印象改变很大的人物

印象没有什么改变的人物

平时



到了关键时刻



女儿 遇到什么事情的时候就活跃起来了

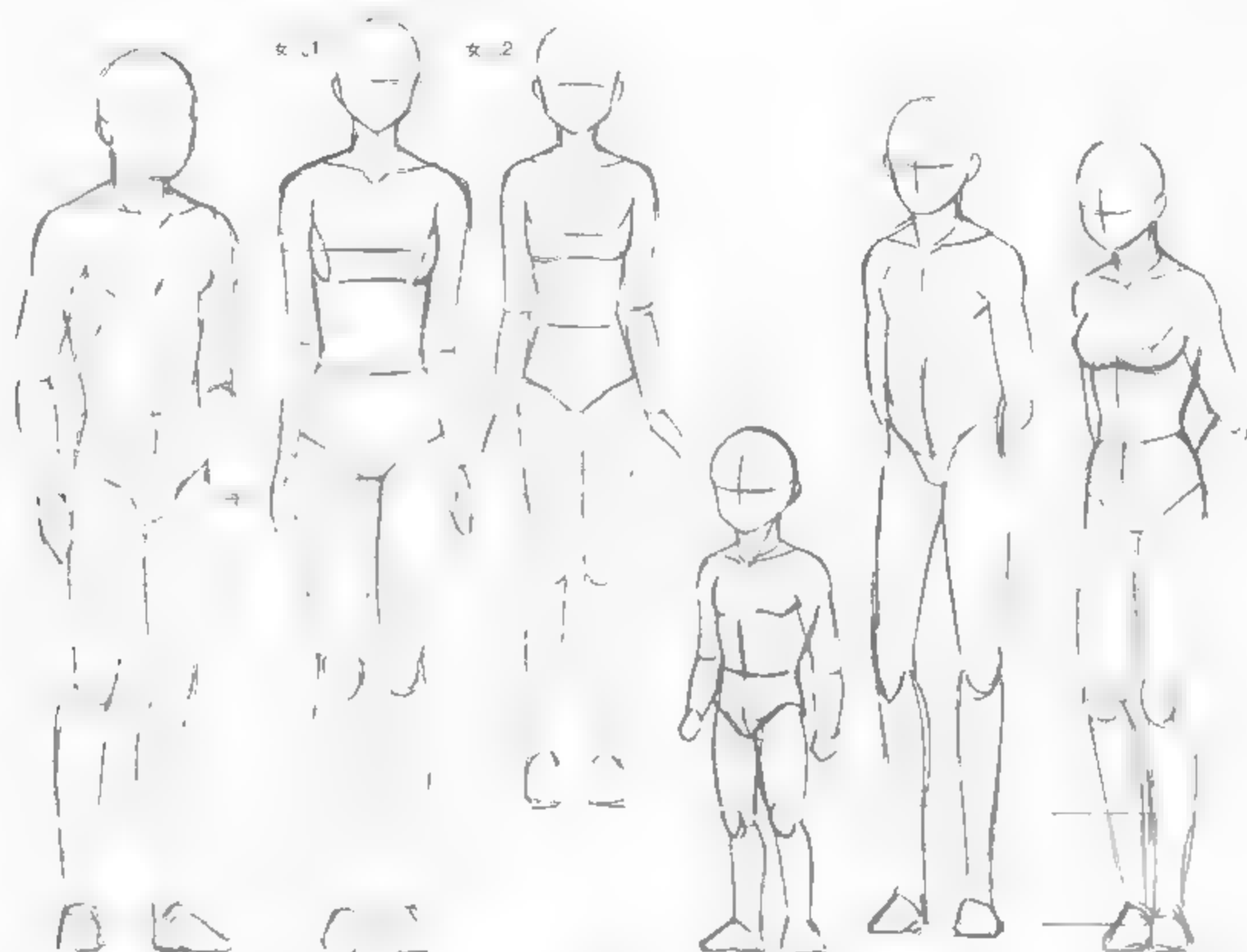
爷爷 到了关键时刻就变成“行动派”



爸爸 比平时有些强硬类型

妈妈 很容易进入战斗类型

儿子 总是很冷静 奶奶 和平时一样 甚至是平静



爸爸 不改变头部而
略缩小身体的6.5头身。
脸部很大是其特征。

女儿1 扩大肩宽
身体很结实感觉的方
圆。8头身。

女儿2 不改变肩宽
但把垂肩改为挺胸。
身高较低的7头身。变
身设定

儿子 变成强壮
体格的5头身

祖父 长脚特征的7头
身。在所有的地方都
尽力表现“不平常”。

祖母 几乎不自然
的性感。有些脱离
现实的是故事的铺
垫。7头身

最初的设定



因为并没有预定妈妈
登场 所以在此不进
行设计。

变化到Q版人物的安排

通过3~4头身的运用体现出人物身高差。通过半头身(0.5头身)和1/4头身(0.25头身)的区别就能产生很大的差异。



爸爸 3.5头身

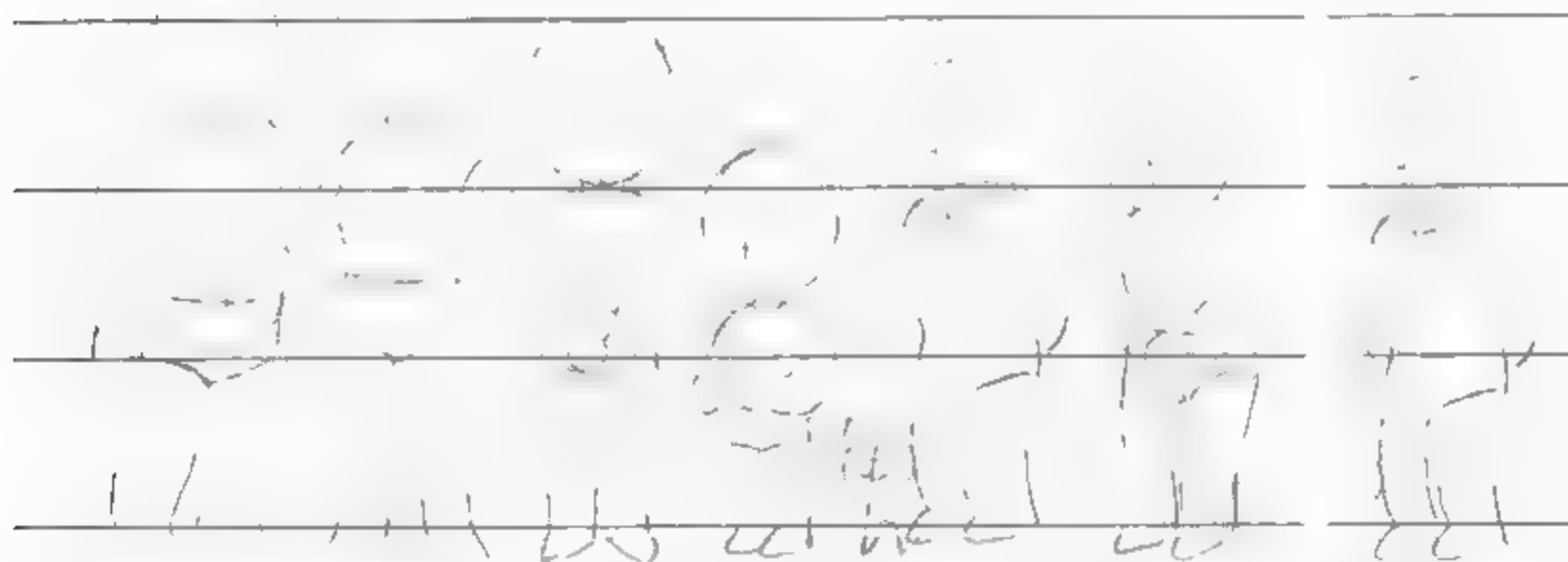
妈妈 3.5头身

女儿 3头身

儿子 2头身

祖父 3头身

祖母 3头身



爸爸和妈妈 比女 高1.4头身

女儿 主人 儿子 身高比女儿 低3/4头身(约1头身)。

祖父 虽然身高 约低0.5头身 但因为木腿身 约提高1/4头身。 应身高差

祖母 和爷爷一 样 但是因为没 有穿木腿而有一 点身高差



成熟人物类型的时候 木腿的高度约 1/6头身(不到20%) 也就是耳朵 一半的高度 所以在误差范围之内。

漫画风格的设计

~Q版人物和成熟人物混合存在的效果~



爸爸 2.5头身

妈妈 6头身

儿子 5头身



儿子 2头身

祖父 3.5头身

祖母 3头身

爸爸 2.5头身
妈妈 6头身
儿子 5头身
儿子 2头身
祖父 3.5头身
祖母 3头身

确定身高差



这里是身高最
高的妈妈的身
高一半位置

简明易懂的画出草图后确定人物的身高差。

这就是人物的漫画变形!

成熟人物

Q版人物

混合型



6.5头身的爸爸



3头身的爸爸



2.5头身的爸爸



8头身的女



3头身的女



5.5头身的女



成熟人物类型的猫



Q版人物类型的猫



漫画风格的巨大猫

成熟人物绘画实践

成熟人物绘画实践

有句话叫做“8头身美人”，但是也没有必要拘泥于8头身。让我们用喜欢的成熟人物比例来进行绘画吧。

1

2

3

4

5

6

7

7.5



通过把握好头、肘、膝、踝部分而画出的轮廓线。



身体画成圆柱形，稍稍有些俯视
的姿势。头、肘、膝、踝位置
的准确性是决定成败的关键。

表现从手到手臂
立体感线条

画在身体和颈部的交界处的轮廓线。这样与脖子胸部的线条比较容易掌握了。

因为是仰视视角的构图 所以肩膀的线条画成直线。

胸部和腰部界线的标准线。把胸部作为身体部件来确定 这样背部和侧面的立体感都可以简单掌握

胸：地平线
腰：垂直线

头、胸、腰
骨盆、臀、腿

胸部的分界线。画出胸骨的轮廓。这样收进去的腹部就容易描画了。

中心线（脊椎）
头、胸、腰

因为左腿部分被遮挡 右腿挡住了。所以就不进行修改了。能够清楚地从屁股到大腿根的连接部分就可以了。

+ 骨盆、大腿
腿的标准线。

方向的变更。虽然是习作 只要发现和印象有些出入的话 就立刻可以修改。

确定脚大概脚趾的轮廓。通过曲线 可以很好地画出重心 平衡

在头部上面画出十字。这样头部就容易掌握了。在俯视的时候更为重要。

锁骨、胸部、腰部的标准线。在俯视视角中用向下弯曲的曲线描画。

中心线并不是平坦的直线。要配合身体行走。

确定肩膀的轮廓

确定胸部的轮廓

确定腰部位置的轮廓

肩膀、胸部、腰部位置的标准线都用向上弯曲的曲线描画出来。这样就很容易掌握仰视视角中的身体。

头部的中心线方向

胸部中心线的方向

中心线沿着身体表面描画出来。相对于脸部的中心线。在胸部画出外扩的线条。表现出躯干的厚度。

大腿根部。掌握躯干下面部分的轮廓

脸部和全身的轮廓



头部的轮廓用圆规十字。

1



2

决定3/5头身的地方
为大腿的高度

1

2

3

4

脸部细节轮廓

①

画脸部轮廓时，要注意头部的比例关系。

2

调整外轮廓线

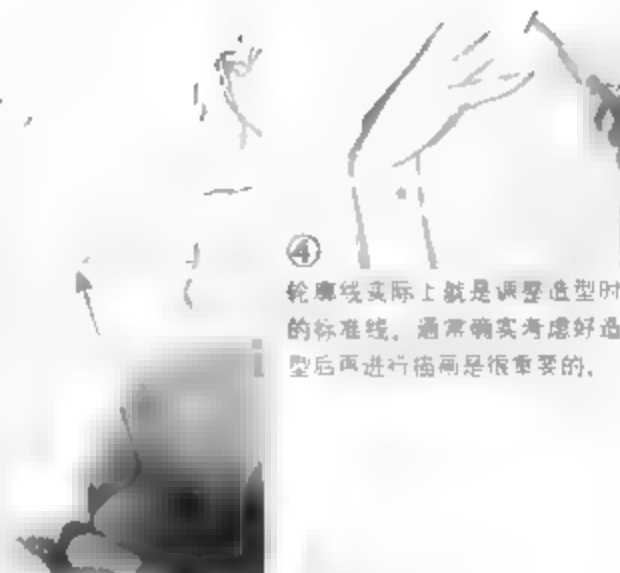
在画轮廓的时候这里并没有连接起来。



2

在画头部的轮廓时，要注意头部的比例关系。

3



④

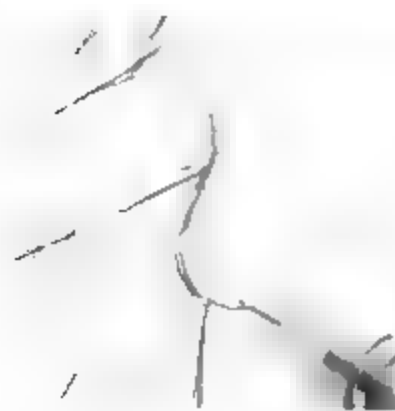
轮廓线实际上就是调整造型时的标准线。通常确实考虑好造型后再进行描画是很重要的。

①

之后画实线条。在画手臂这里断的时候，即使连接画出来也没关系。

③
完成全身的轮廓

完成裸体草图



胸部下面。要画出胸部的重量感和存在感



两侧的肋骨和腰部连接部分。画出两侧的肋骨，表现出立体感。人物肌肉的厚度感



大腿内侧的肌肉。画出大腿内侧的肌肉，表现出大腿内侧的肌肉感。画出大腿内侧的肌肉感



大腿内侧。画出大腿内侧的肌肉，表现出大腿内侧的肌肉感。画出大腿内侧的肌肉感



大腿根的线条。可以展现出下腹部和腿部的立体感



给人物画上演出服

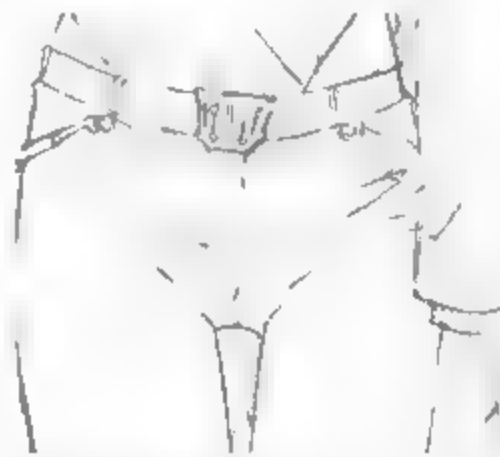
在裸体草图上垫上另一张纸，用碳素笔进行描画。



在肩膀处折起来的夹克衫中，画入袖肩。外轮廓线和肩膀离开一些距离进行描画，这样就能使人物比实际体型更加有自然力感。



下垂的袖口要用曲线描画，这样就能够体现袖口的力度。



通过皮带的曲线，可以表现出躯干的曲面和力度。女裤上的皱褶也是以曲线为主，强调腿部肌肉的立体感。



穿上鞋的话，就能够矫正脚的形状。不要拘泥于实际脚的形状，画出一双帅气的皮鞋。

色调的最后完成

左上方光源



头发75%

肌肤阴影10%

衬衣阴影
20%

裤子60%

马甲阴影
80%

西装马甲45%

西装马甲的阴影
60%

裤子45%

裤子的阴影
55%

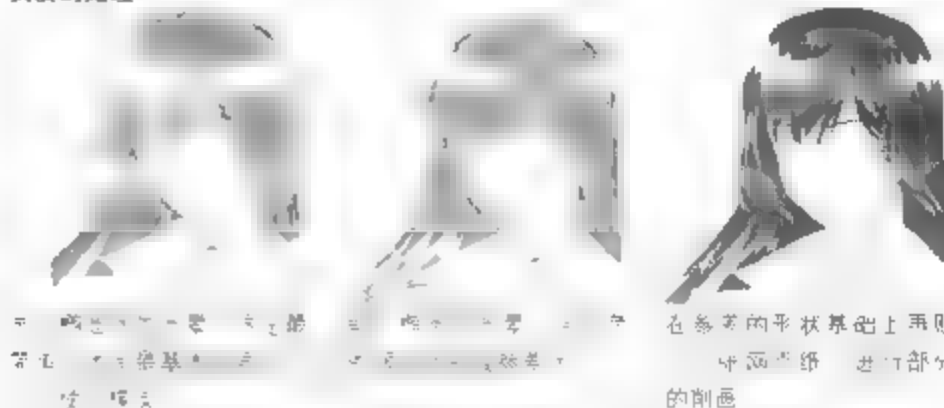
*百分比是以黑色100%
白色0%为明暗的标准。
10%接近于白色 80%就
颜色相当深了。

在需要配色的阴
影地方贴上网点纸。因
为网点纸的密度不同，
所以光线反射的方向
方法，也能够表现出
不同的效果。



在需要配色的阴
影地方贴上网点纸。
黑色和带有深红的紫
色，单位中就与裤子
和裤子。头身分段分
层着色。贴10%网点
纸表现裤子，衬衣
贴20%网点纸。

头发的处理



在头发的形状基础上再贴
上网点纸，进行部分的
刻画。

尝试着色

调整画面中阴影的部分，明确色范围，和次要部分的形状后再进行着色，这样就能表现像动画画面中的色彩。

动画原画风格着色





动画原画风格的着色



多彩风格的着色



光线和阴影处理方法的不同所产生的质感表现差异



基本顺序

从大面积画 开始为成熟人物上色吧



1



2



3 在头发中加入亮色 给脸上色



4 画眼睛孔 加入亮色 眼睛在瞳孔处就完成了

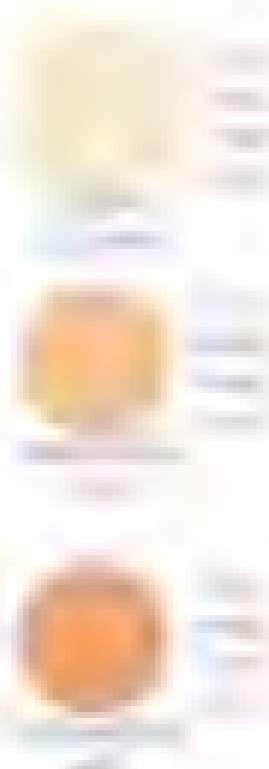
通过肌肤的着色来体现出立体感

鼻子 高光部分

脸颊的高光

下巴的高光

嘴唇的高光



高光部分 与阴影对比 增强了立体感

通过头发和衣服的着色来表现立体感

混合四原色来制造色彩

明暗度由颜色组成

C 绿色 0%

M 蓝色 10%

Y 黄色 19%

K 黑色 0%

+

+

19%

10%

色交替半画





1



2



3

Q版人物的肌肤颜色
是中黄色 肤色较
亮



面颊

通过肌肤的黄色来描画出
立体感 在脸颊处加一
些较深的颜色就能表现出
脸的立体感



面部边缘的地方画一些较深表
现出立体感

涂画出头发



1

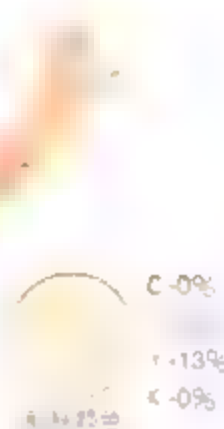


2



3

涂画。头发要 按 涂出如
行描画



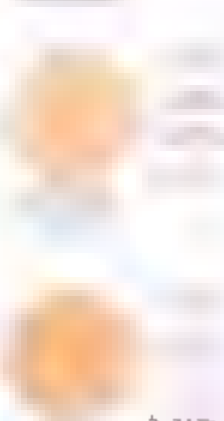
C-0%

M-13%

K-0%



涂画出衣服 衣服褶皱的线条
加大块的阴影来表现



涂画出衣服 衣服褶皱的线条
加大块的阴影来表现



确定、角形的起伏 深色颜色
表现立体

最后步骤 将边缘画亮 ~凹凸的效果~



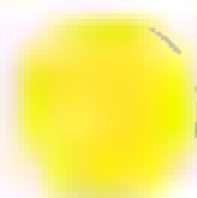
即将完成时的样子。在此将线条的边缘画亮，强调凹凸效果。完成作品。



制作时的参考图



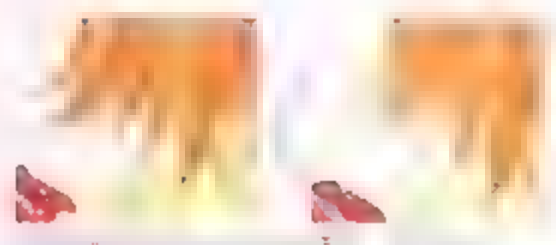
制作时，为了便于理解，而采用了水红色。



参考 黄色100%，黄色16%要比这个颜色浅将近6倍。



制作时的参考图也是非常重要的。



将发梢也勾画得亮一些。





完成

彩色铅笔绘画实践

运用身边的彩色铅笔着色，这就是颜色安排的第一步。让我们来学习一下最基本的颜色涂画顺序吧。

1 涂画肌肤和白色阴影



肌肤的颜色 要毫不犹豫地
从脸部开始涂画。决定好光源
的方向。本图是在人物的左一
方。然后就会顺着脖子下面和
脚部的边缘进行涂画。

肌肤的阴影 要涂肌肤

白色公主裙 用白色
来表现裙子的颜色。阴

影色表现 衣服或身体
的颜色也用到这两
种颜色。

2 涂画柔和的颜色



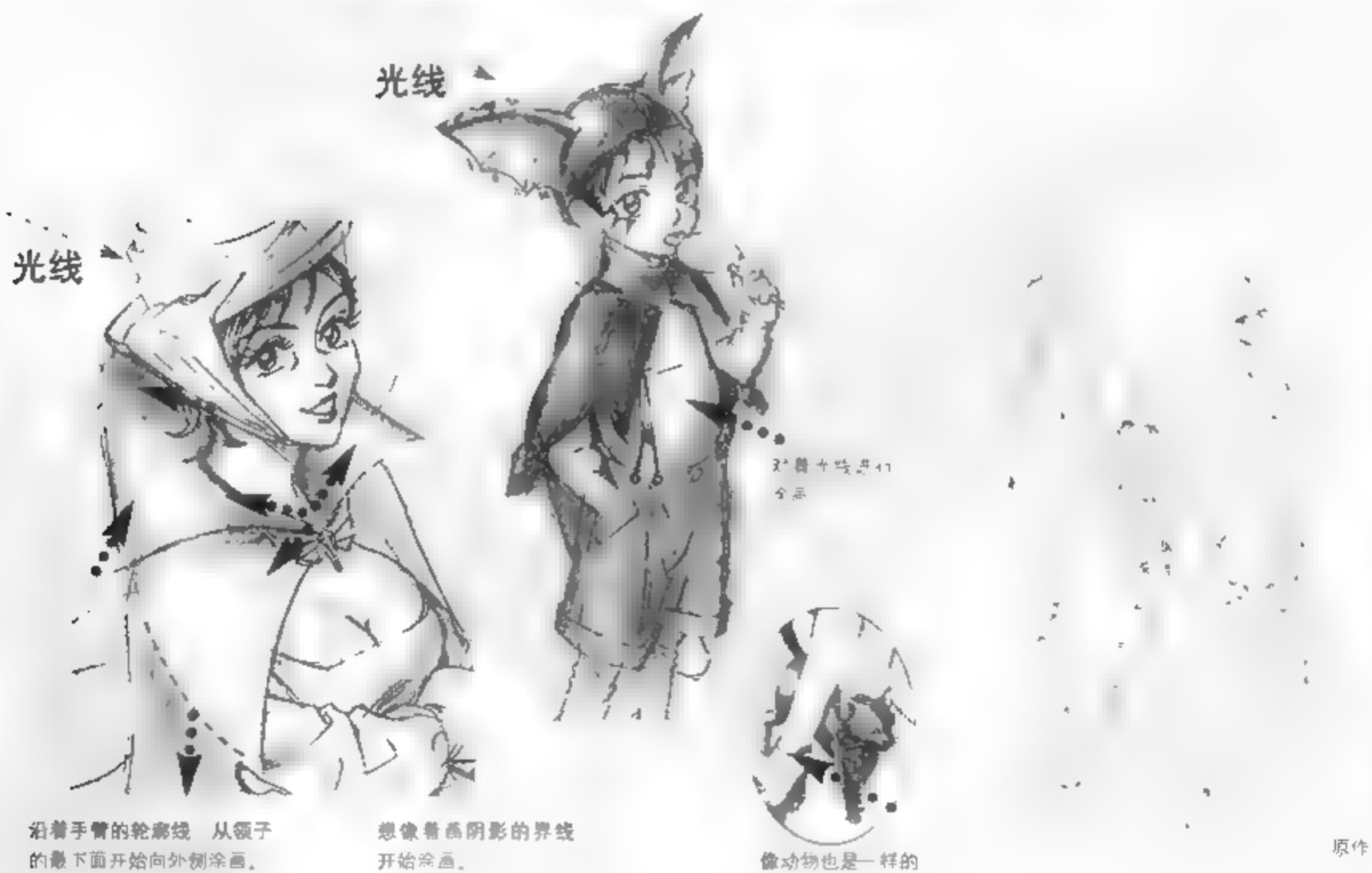
3 涂画深颜色和细节部分完成作品

台画绿色 红色和白色等暖色调 较深的颜色。不要一开始就涂满颜色

台画绿色 红色和白色等暖色调 较深的颜色。不要一开始就涂满颜色



着色的窍门…从光线照射的反方向开始涂画。



为了能通过色彩表现出立体感，人物的素描草图也是很重要的。要确定描画好身体后再进行深入表现。



家庭人物草图 ip152

帽子部分先找到头部的结构，然后再决定帽檐椭圆角度。



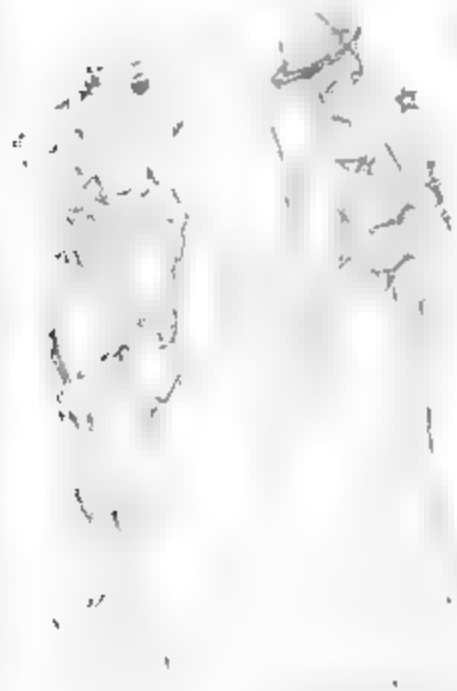
裙子打开的下摆设计成飘逸的感觉。

人物位置安排的轮廓，配合着人物裸体草图进行。

人物的服装设计



因为长裙的长度和轮廓的比例都很难掌握，所以人物裸体草图一定要确实实地画好。



南瓜头和猫的项圈都在另一张纸上设计好。



特殊人物塑造实例…兽女

在活泼的人类以外的人物设计和表现中，也可以灵活运用头身素描和漫画素描的表现技法。



耳朵向上类型，把耳尖和耳根，正面和侧面的样子都画出来。



耳朵横向类型，和人类的耳朵位置一样。



把耳朵的位置用椭圆找好轮廓，就能画出立体感的耳朵。



通过耳朵的动作可以改变表情，不仅仅是高兴的表情，还能表现更加丰富的内心感情。

绘画顺序

①



和画普通的人类一样，
从圆框十字轮廓开始。

②



头发的轮廓，外
轮廓线感觉的轮廓。

画出眼睛、耳朵和
头发的轮廓。

③



完成

各种耳朵造形

猫狗之外，让我们再画出各种动物的耳朵吧。



三角型
狗、猫、狼



小尖型
鹿、长颈鹿、小猪等



圆耳型
小狗、大象



圆耳型
熊、狮子等



长耳型：兔子



坐着的猫（向后）



画尾巴的位置是
尾骨的地方。



创造出来的尾巴

兔子尾巴



在设计Q版人物的时候，四肢
都变形得小小的圆圆的。但
是像耳朵和尾巴这样突出特
点的地方，要画得大大的。



2.5头身